COMMODORE

AMIGA

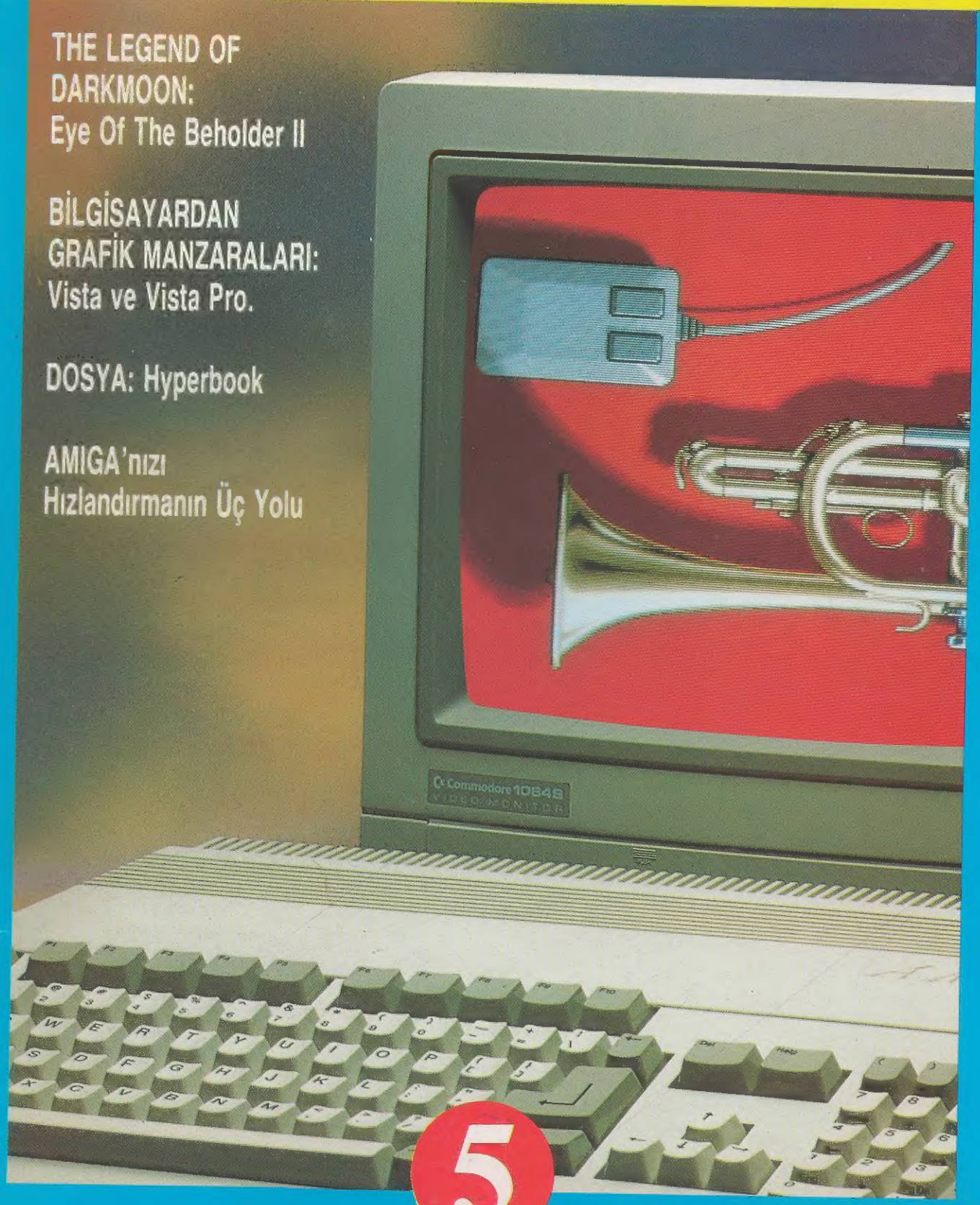
AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ MAYIS 1992 15.000 TL.

THE LEGEND OF DARKMOON: Eye Of The Beholder II

BİLGİSAYARDAN GRAFİK MANZARALARI: Vista ve Vista Pro.

DOSYA: Hyperbook

AMIGA'nızı Hızlandırmanın Üç Yolu



5

Amiga'nızı PC/AT'ye dönüştürün!

ATonce

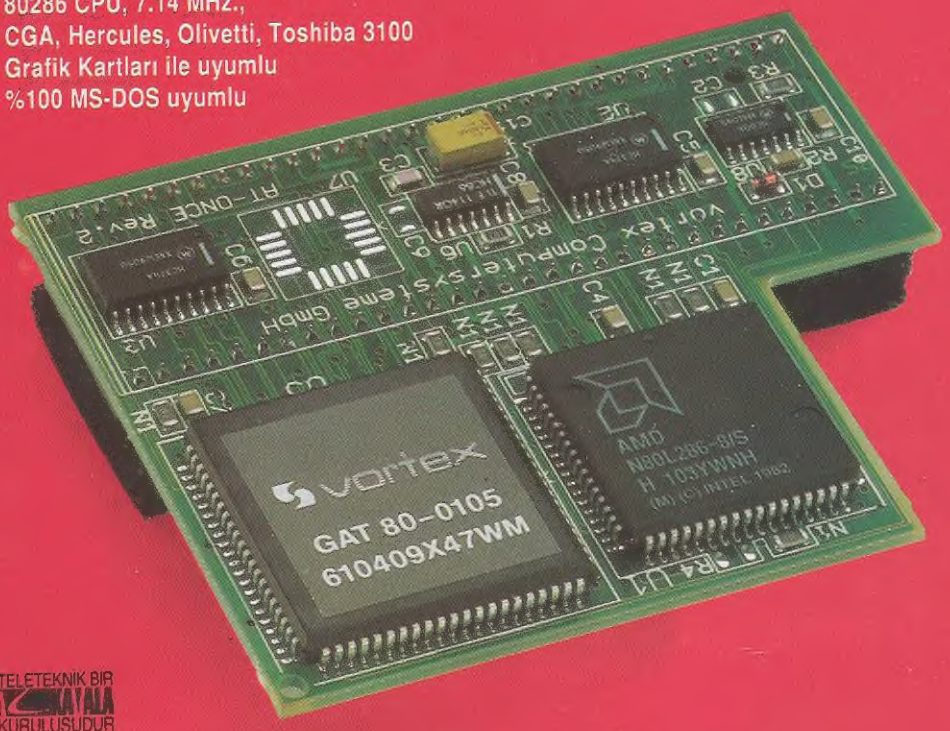
AMIGA 500 İÇİN PC/AT KARTI

Artık Amiga 500'ünüzü en ekonomik ve verimli yoldan bir PC/AT haline getirebilirsiniz.

ATonce kartı ile Amiga'nız %100 MS-DOS uyumlu bir AT gibi hizmet eder size. Üstelik Amiga'nın "multitasking" olanaklarından vazgeçmeden. MS-DOS ile Amiga-DOS ortamları arasında veri transferi yapabilir, PostScript çıkış alabilirsiniz.

Amiga 500'ünüzü PC/AT'ye dönüştürmek için size en yakın Teleteknik Yetkili Satıcısı'na başvurun.

80286 CPU, 7.14 MHz.,
CGA, Hercules, Olivetti, Toshiba 3100
Grafik Kartları ile uyumlu
%100 MS-DOS uyumlu



TELETEKNİK BİR KAYALA KURULUŞUDUR

Teleteknik
ELEKTRONİK SANAYİ VE TİCARET A.Ş.

REKLAMCILIK /CROSSWORLD

Merhaba,

DERGİ DESTEĞİ

Bu ay, geçtiğimiz sayıdaki KOPYAYA HAYIR! adlı başyazıdan sonra aldığımız bazı eleştirilerin üzerinde durmaya karar verdim.

Genel eleştiriler, dergide de açıklaması yayınlanan oyun ve profesyonel programların da kopya olması üzerine idi. Hem kopyaya karşı olduğumuz hem de kopyacılara ve kopya oyun, program satın alanlara istemeden de olsa yardım ettiğimiz üzerine eğilen bir okuyucu, bizi bu konuda uyardı ve bunun için neler yaptığımızı veya neler yapmayı planladığımızı sordu.

Gerçekten de oldukça yerinde bir soru. Ancak Türkiye'ye düzenli olarak orijinal oyun girmemesi, çıkacak oyunların oynanabilir demo şeklinde prototiplerinin yollanmaması bu konudaki ilk etken. Ayrıca demo versiyonları ulaşsa bile, birçok korsan grup tarafından yazılım firmalarından çalınarak elde edilen ve korumaları kaldırılarak (program tam anlamıyla bitmemiş ve test edilmemiş de olsa) sadece tanınmak(!) ve para için dağıtılması sonucunda, oyun henüz kendi memleketinde bile raflara konmamışken, korsan yollarla binlerce kişiye ulaşmış oluyor.

Ayrıca sürekli dergilerimize telefon açarak... oyununun bilmemne bölümü hakkında, ya da oyunun genel oynanışı hakkında sordukları sorular karşısında, biraz da mecburen, bu yola başvurmak zorunda kalıyoruz. Genelde aldığımız mektuplar, çeşitli programların tanıtılması üzerine değil de bu programların ne işe yaradığı ya da nasıl kullanıldıkları üzerine. Aynı programların orijinallerinin alındığını düşünürseniz, zaten bu tür açıklamalar tüm detayları ile paketinin içinde yer alacaktır. Bunun dışında bir de firma garantisi de uzun listenin sonuna eklenebilir.

Konumuza dönersek, dergimizin bu konudaki çalışmalarının devamı sadece ve sadece okuyucuya az da olsa yardım edebilmektir. Bu arada gerçekten kullanıcıları bilinçlendirebilirsek, genel istekler kendiliğinden değişecek ve yeni alanlara yönelecektir.

Bu arada biz de yabancı yazılım ve donanım firmaları ile irtibata geçerek bu konudaki desteklerini beklediğimizi ilettik. Bu sayıdaki HABERLER bölümünde göreceğiniz gibi, yazıların sonunda gerekli adres ve telefonlar yer almaktadır. Her ne amaçla olursa olsun, bu firmalarla irtibata geçebilir ve yazışabilirsiniz. Cevap alacağınızdan kuşkunuz olmasın.

Bu yöndeki çalışmalarımızı olabildiğince artırmayı ve geniş bir alana yaymayı planlıyoruz.

Herkesten bu konudaki düşüncelerini anlatmalarını istiyoruz. Sonuçta bunlardan hep birlikte yararlanacağız.

Daha sağlıklı bir bilgisayar dünyası istiyorsanız, KOPYAYA HAYIR!..

YAYIN YÖNETMENİ
Turhan Tandoğmuş
YAYIN KOORDİNATÖRÜ
Celal Hallaç
YAYIN KURULU
Fatih Arıman / Faruk Baran
Emre Senan / Sinan Vural
KAPAK
Emre Senan
TEKNİK YÖNETMEN
Bora Çetinkaya
HALKLA İLİŞKİLER
Karin Karaoğlan
REKLAM SORUMLUSU
Billur Köntöz

TELETEKNİK A.Ş. ADINA
SAHİBİ VE SORUMLU YAZIİŞLERİ
MÜDÜRÜ
Osman Babaoğlu

TELETEKNİK A.Ş.
Merkez: Rıhtım Cad. Nesli Han No: 207/2
Karaköy 80030 İstanbul Tel: 252 50 33 (6 Hat)

Commodore AMIGA Dergisi
Sakız Sok. Berkel Apt 6/4
Kadıköy-İstanbul Tel: 346 86 48

Bu Derginin Yayın Hazırlığı YAZI LTD. Şti.
Tarafından Yapılmıştır.

FOTOĞRAFLAR
Mehmet Özcan
KATKIDA BULUNANLAR
Fethi Serim
TEKNİK ÜRETİM VE TANITIM
PERKA A.Ş.
Maçka Cad. Ralli Apt. 59/3 Teşvikiye 80200
İstanbul Tel: 231 15 49 - 50 / 231 66 10
REKLAM REZERVASYON
252 50 33 (6 Hat)
RENK AYIRIMI
Eser Reprodüksiyon
BASKI
Özdemir Ofset A.Ş.
DAĞITIM
GAMEDA

AMiga'da Yeni Bir Moda

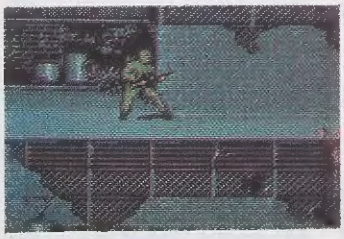
CVD

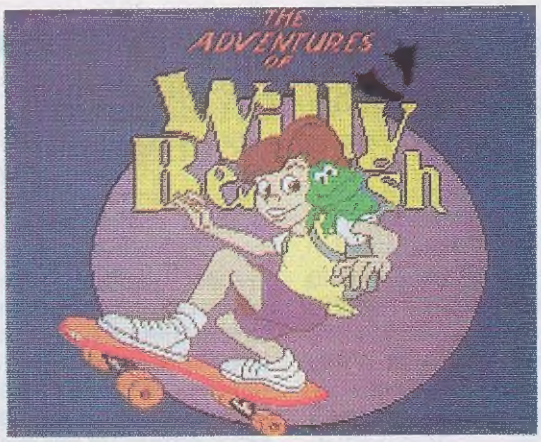
ICD

ALFA DATA

M

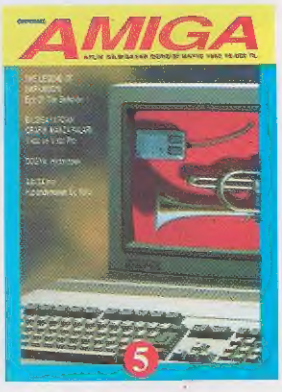
MODA
BİLGİSAYAR LTD.ŞTİ.
Sakız Sok. 6/4
Kadıköy-İSTANBUL
Tel: 349 97 26





AMIGA

BAŞYAZI	Merhaba	3
HABERLER	Yeni AMIGA Modelleri Wortex ATonce-Plus Town With No Name CD ROM	6
MAKALE	İş Bilgisayarı AMIGA AMIGA'nızın Hızını Arttırabilirsiniz Rad	10
DİZİ	Programcıya Notlar	16
MAKALE	Vista ve Vista Professional	19
DOSYA	HyperBook	22
TANITIM	Eye Of The Beholder II Vroom Space Quest IV Harlequin	30 36 38 46
SÖYLEŞİ		48



YIL 1
SAYI 5
MAYIS 1992

Yeni AMIGA Modelleri:

AMIGA 600, AMIGA 2200 ve AMIGA 4x00 (AmigaStation)!

Geçtiğimiz ay verdiğimiz A600 HD ve CDTV haberlerinin hemen ardından elimize geçen yeni AMIGA modelleri hakkındaki haberleri size ancak bu ay iletebiliyoruz.

Bu bilgisayarlar, dünya piyasasına çok yakın bir zamanda sunulduğu için, henüz Türkiye'ye girmiş değil. Kısa bir süre sonra ülkemizde de görebilmeyi umut ediyoruz.

AMIGA 600

Yeni A600, 2MB çip RAM destekleyebilen çok gelişmiş bir A500. A600, 2MB çip hafızasını bünyesinde bulundurabildiği gibi 1MB ya da 4MB FAST RAM opsiyonu bulunmakta.

Şimdi de büyük sürpriz, yeni 68000 ile 14.3 MHz'lik hızı ve bu hızda FAST RAM adreslemesi ile eski A500'lerin iki katı daha hızlı çalışabilen A600 yine eski A500 kasasında sunuluyor ve 880K'lık disk sürücü yerinde bir 1.76 MB'lık High-density disk sürücü bulunduruyor.

AMIGA 2200

A2200 daha çok küçültülmüş A2000-A3000 arası bir ürün. Kasa olarak A3000'inkinden de küçük ve 14.3 MHz'lik bir 68020'ye sahip. istediğiniz taktirde 68881 FPU'da takabilmeniz için bir de soket yerleştirilmiş.

Bu tam bir 32 bit sistemi ve 32 bitlik bir Zorro'ya (memory bus) sahip. 2MB CHIP RAM destekleyen ECS'si sayesinde 4Mbit'lik çiplerde 8MB FAST RAM'ı bünyesinde bulundurabiliyor. satış konfigürasyonu ise 1MB CHIP ve 1MB FAST RAM içeriyor. İstendiği taktirde bir HD disk sürücü ve 52 MB Quantum Hard Disk veya iki adet HD disk sürücü ile alınabiliyor. 32 bit SCSI Hard-Disk sürücüsü ve titremesiz video modülüne sahip olan A2200'ün 31 KHz'lik Multiscan video çıkışı da mevcut.

Hard Disk ve tek sürücü ile satışa sunulan A2200'ün fiyatı üretimde kaldırılan A3000/16/50 MHz modellerinden daha düşük maliyetli.

A3000 serisini ise A3000 / 25 modeli devam ettiriyor.

AMIGASTATION

İşte rüyalarınızı süsleyen AMIGA'lar. Yeni yüksek teknoloji ürünü AMIGA'lar üç değişik modelden oluşuyor. Üçünün de ortak özellikleri ise şunları içeriyor:

* Motorola 68040 CPU
* 32 bit SCSI-2 Hard Disk sürücü
* ECS
* Titremesiz Video
* Workbench 2.0
* 32 MB Onboard Sistem Hafızası.

Bunlara ek olarak, tüm modeller gelişmiş dijital audio yeteneğine sahipler. 44 KHz'de çift kanal 8 bit ve 22 KHz'de tek kanal 16 bit audio çıkışı verebiliyorlar. Tüm modellere de istenirse UNIX System 5, Release 4 yerleştirilebiliyor ve ETHERNET kartı ile normal network özellikleri kazandırılabiliyor. Sistemlerin detaylı özeğllikleri ise şöyle:

A4300

TOWER kasa, MC68040 25 Mhz CPU, 8MB Sistem Hafızası, 2MB ECS CHIP RAM, 330 MB Hard Disk, 1.76 MB HD Disk Sürücü, High Resolution Video Processor (1280 x 1024 piksel), 24 bit paletten 8 bit renk (video RAM artırımında 24 bit renk kullanılabiliyor), 32 MB RAM'a çıkabiliyor ve beş adet 32 bit expansion slot ile ileride hafıza artırımı ve cihaz eklenebilmesi sağlanmış. Direkt CPU slotu ise hızlanabilmek için Cache Ram takılabilmesine izin veriyor.

Kasada dört 3.5 ve iki 5.25 disk sürücü için ayrılmış 4 exp slotu var ve video kartı birini işgal ediyor. I/O (giriş/çıkış) portları ise seri, paralel, SCSI, NTSC video, Titremesiz video, Yüksek çözünürlüklü RGB video, çift mouse ve çift audio portlarına sahip.

A4200

Pizza Kutusu (çok ince) kasa, MC68040 25 MHz CPU, 8MB Sistem Hafızası, 2MB ECS CHIP RAM, 210 MB Hard Disk, 1.76 MB HD Dirk Sürücü, High Resolution Video Processor (1280 x 1024 piksel), 24 bit paletten 8 bit renk (video RAM artırımında 24 bit renk kullanabiliyor), 32 MB RAM'a çıkabiliyor ve üç adet 32 bit expansion slot ise hızlanabilmek için Cache Ram takılabilmesine izin veriyor.

Kasada üç 3.5 disk sürücü için yer ayrılmış. I/O (giriş/çıkış) portları ise seri, paralel, SCSI, NTSC video, Titremesiz Video, Yüksek çözünürlüklü RGB video, çift mouse ve çift audio portlarına sahip ve diğerine nazaran daha düşük maliyetli.

A4100

Pizza Kutusu (çok ince) kasa, MC68040 25 MHz

CPU, 4MB Sistem Hafızası, 2MB ECS CHIP RAM, 105 MB Hard Disk, 1.76 MB HD Disk Sürücü, High Resolution Video Processor (1280 x 1024 piksel), 24 bit paletten 8 bit renk (video RAM artırımında 24 bit renk kullanılabiliyor), 32 MB RAM'a çıkabiliyor ve üç adet 32 bit expansion slot ile ileride hafıza artırımı ve cihaz eklenebilmesi sağlanmış ve video kartı birini işgal ediyor. Direkt CPU slotu ise hızlanabilmek için Cache Ram takılabilmesine izin veriyor.

Kasada üç 3.5 disk sürücü için yer ayrılmış. I/O (giriş/çıkış) portları ise seri, paralel, SCSI, NTSC video, Titremesiz Video, Yüksek çözünürlüklü RGB video, çift mouse ve çift audio portları.

Commodore firmasının bu alandaki çalışmaları sürerken daha önceleri piyasaya sunduğu A1500 A2000UX ve benzeri modeller de bulunmakta. Bunların hangilerinin ülkemizde tutulacağına ve pazarda rağbet göreceğine karar vermek ve yerli alıcıların beğenisine sunmak da TELETEKNİK'e kalıyor.

AMIGA'lardaki bu hızlı gelişme de HARDWARE ve SOFTWARE firmalarının gözüne çarpmış olmalı ki yepyeni ürünlerle çıkageliyorlar. Kısacası Commodore firması bu günlerde doğru kararı verip gerekli atılımları gerçekleştirmiş bulunuyor. Özellikle Desktop Video alanında en ideal çözümü oluşturan AMIGA hemen her alana da elini atmış durumda.

Her ne kadar ülkemizde oyun bilgisayarı olarak tanınan A500 profesyonel kullanıcıların dikkatini pek çekmese de, yeni ürünler ve atılımlarla ülkemizdeki bir numaralı bilgisayar olma yolunda. Bu kadar kısa zamanda bu büyük atılımları gerçekleştiren, gerek SOFTWARE gerekse HARDWARE yönünden destekleyen TELETEKNİK'e yeni çalışmalarında da başarılarının devamını diliyoruz.

Vortex ATonce-Plus

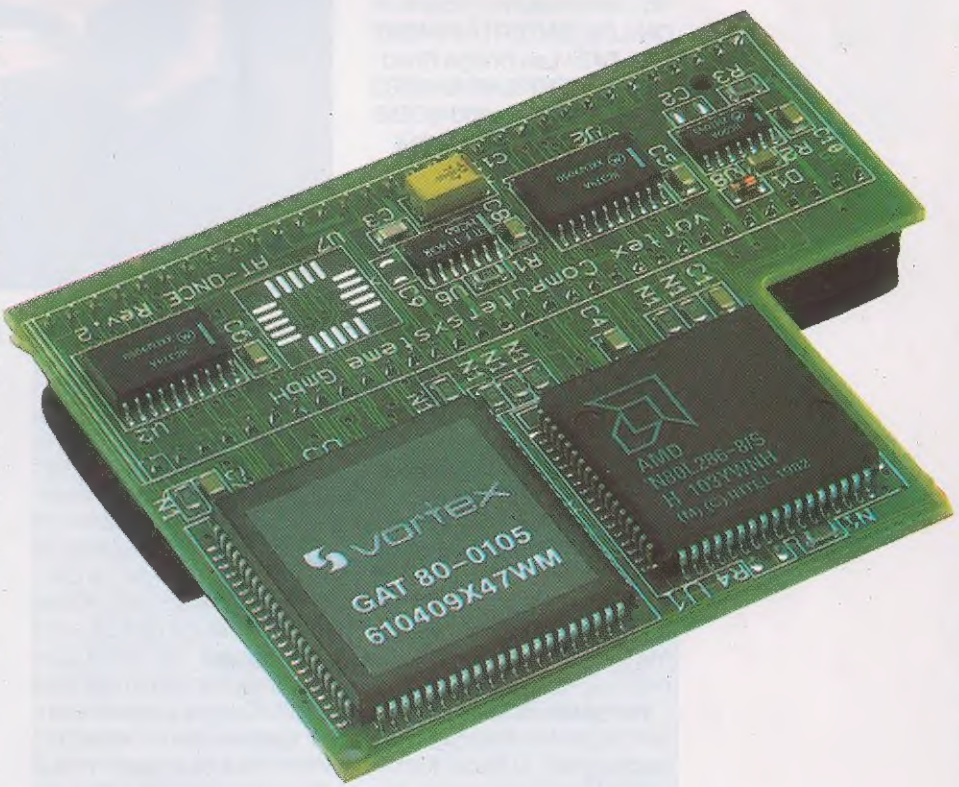
Vortex ATonce-plus AMIGA'nın yeni yüksek performanslı AT emülatörünün adı. 16MHz'lik CMOS80286 16 Bit CPU ile A500 ve A500+ modellerinin vazgeçilmez AT emülatörü. Her ünite 512K Vortex FAST RAM ile geliyor ve bir de 80C287-12 matematik işlemcisi için soket içeriyor. Bu çip ile özellikle aritmetik işlemleri üzerinde çalışan programların performansı oldukça yükseltiliyor.

ATonce, 3.2 ile 5.0 arası tüm MS-DOS ve 5.0 ile 6.0 DR-DOS sistemlerinin tümüyle hafıza artırımı olmadan çalışıyor ve 640 K DOS hafızasını kullanabiliyor.

1 MB'tan fazla hafızası olan AMIGA'larda ise Extended veya Expanded ek hafıza veya Ram Disk kullanılabiliyor.

Commodore uyumlu AmigaDOS kullanan Hard Disk sürücüleri destekliyor, 3.5 ve 5.25 disk sürücülerini ise 720K/360K olarak kullanabiliyor.

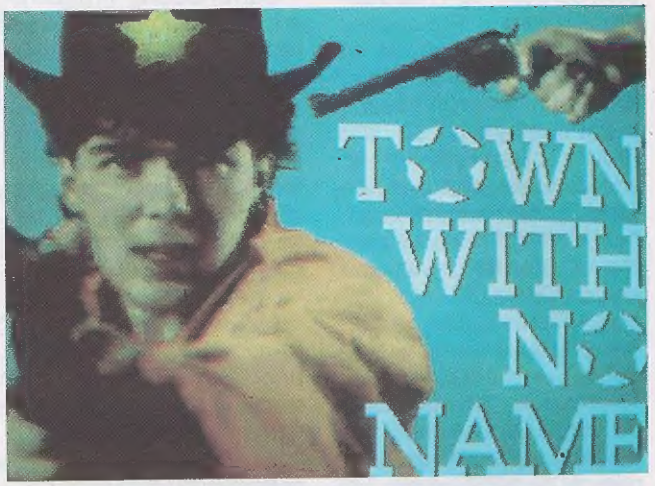
CGA modunda 16 renk, Hercules, Olivetti, Toshiba T3100 ve bir EGA/VGA monokrom-grafik modlarına sahip.



Ayrıca hiçbir lehim işlemine gerek duyulmadan direkt 68000 slotuna yerleştiriyor ve her iki portu da serbest bırakıyor.

Detaylı bilgi ve fiyat için Teleteknik'i 252 50 33 nolu telefondan arayabilirsiniz.

Town With No Name



Batıda, gitmemeniz gereken yerler, takışmamanız gereken insanlar ve kulaklarınızdan duman çıkaran yiyecekler vardır.

Atsız adam kasabaya girip de Evil Eb'in en küçük kardeşini vurmasının tek anlamı olabilirdi; şeytan bu aralar biraz meşgul olacak.

Town With No Name (Adsız Kasaba), interaktif çizgi üstünlüğü ile Multimedia'yı bir adım daha önce götürüyor. Oynadıkça hikaye gelişiyor, fakat kafanızda bir delikle kimseyi yakalayamayacağınızı unutmamalısınız.

Sadece CDTV için, İngilizce, Almanca, Fransızca, İspanyolca ve İtalyanca versiyonları bulunmakta.

ON-LINE ENTERTAINMENT LTD. 642a Lea Bridge Road, London E10 6AP UNITED KINGDOM Tel: (081) 558 6114 Fax (081) 558 3914

Town With No Name: Yönetmenle Bir Röportaj

Fergus McNeil, Town with No Name'in arkasındaki yönetmen ve yaratıcı güç. Psycho Killer, Bored Of The Rings ve Colour Of Magic gibi oyunlardan da adını hatırlayacaksınız. Yaşı 23 ve ardında 7 yıllık bir tecrübe saklı. Hit Adventure oyunlarındaki yaratıcılığını bu oyunla birlikte Multimedia alanına yöneltmiş bulunuyor.

CA: Town With No Name'in ilhamını nereden aldınız?

Fergus: Bir aktör arkadaşım birgün kovboy çizmeleri ile çıkageldi. O kadar komik görünüyordu ki, birden zihnim Spagetti Western'lerle doldu. Bu alanda hem hareket hem de espiri bolluğu vardı ve bu benim için "bir şeyler yapmanın vakti geldi" işareti idi.

CA: Town With No Name'in yaratılmasında kaç kişi yer aldı?

Fergus: Bir, iki, üüç, hmmm bir dakika sayayım... Toplam yirmialtı kişi. Aslında bu tür işlerde kesin rakam almak pek mümkün değil. Eminim ki dışarda bir yerlerde No 27'de vardır.

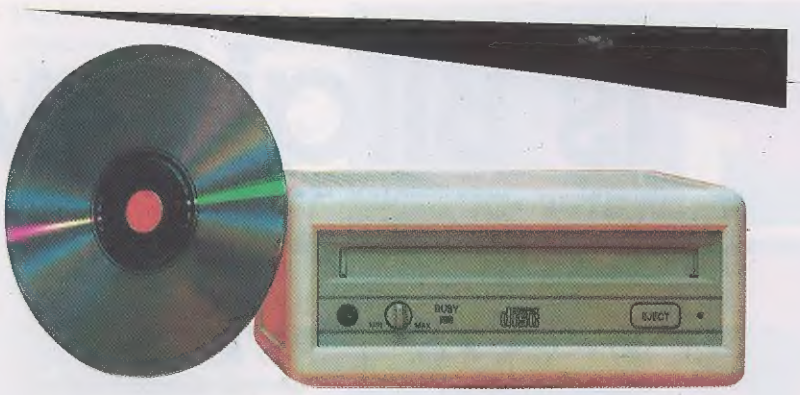
CA: Bir Multimedia Yönetmeni olmak ne gibi bir şey?

Fergus: Bir Hollywood yönetmeni olmaktan pek farklı değil. Aslında çalışılan alanlar genelde aynı. Görsel anlatım oldukça anlaşılır ve kullanılan teknoloji ve alınan sonuçlar da hemen hemen aynı. Tek büyük fark ise, bütçenin birkaç milyon dolar üstüne çıkma lüksümüzün olmaması idi. Buna rağmen TWNN için harcadığımız para, bir floppy disk oyunu için harcayabileceğimizin on katına ulaştı.

CA: Bu oyunun en tatmin edici kısmı neresi oldu sizce?

Fergus: Town Nith No Name'i uzun zamandır yaşadığım için, bu soruyu cevaplamak benim için oldukça güç. CD'ye aktarma kısmı oldukça iyiydi, 600 MB'a pek sığmayacak gibi geliyordu, ama sonunda başardık işte. Benim en beğendiğim kısmı ise kasabalarda yapılan çekimlerin CDTV'de verdiği uçma hissi idi. Bir de bir sürü insanın bunu görüp de bu gibi efektleri bu aletle nasıl başardığımızı anlamaya çalışması gerçekten keyifli idi.

CD ROM



CDx-650, ISO-9660 formatlı bir CD-ROM okuyucudur. Bu format Commodore'un CDTV'sinin kullandığı formatla aynıdır. Bu da CDTV'de kullanılan CD'lerin CDx-650'de de kullanılabileceği anlamına gelir. Okuyucu iki şekilde satışa sunulmuştur, aletinizin içine takabileceğiniz (CDx-650i) ve dışarıdan aletinize takabileceğiniz (CDx-650e). AMIGA 2000'in içine takılan modelinin 5.25'lik sürücünün yerine takılması gerekir. Dıştan takılan model ise kendi koruması içinde bağlantı için gerekli olan kablolar ile birlikte gelir.

Eğer bir harddiskiniz ve kontrol kartınız yoksa yapabileceklerinize bir bakalım. Öncelikle Xetec firmasının ürünü olan CD-ROM'a özel iki adet kontrol kartından birini (FastCard veya Mini FastCard) kullanabilirsiniz. Bu kartlar sayesinde CD-ROM'u harddiske ihtiyaç duymadan bağlayabilirsiniz. Normal bir SCSI kart alırsanız, bir de harddisk almanız gerekecektir (maalesef CDx-650'nin yazılımının küçük bir hatası yüzünden). Bu sebeple öncelikle bir harddisk almanız gerekmektedir. CDx-650'ler commodore firmasının yaklaşık bütün harddiskleri ile uyumludur, 2091, 2090, A3000'in kendi kontrol kartı ve A500 için A590 gibi. Ayrıca Supra'nın WordSync'i ile, GVP'nin SCSI harddiskleri ile de uyumlu çalışmaktadır.

CDx-650'ler ayrıca normal bir CD player gibi de kullanılabilmektedir. Bu da kurulum programının bir parçası olan küçük bir program ve aletin arkasındaki (normal CD playerlardaki gibi) müzik çıkışları sayesinde olmaktadır.

Evet şimdi de biraz etkileyici yönlerini anlatalım. Xetec firması CD-ROM'la birlikte kendi üretimi olan "Fish & more" adlı bir CD veriyor. Yaklaşık 500 Mb olan bu CD'nin içinde public domain olan Fish disketlerinin hepsi bulunmakta (ki bu sayede binlerce dolar ve yüzlerce disket kâr kalıyor) bunun yanında 70 animasyon, 180 oyun, 48 programlama dili ve 720 resim var. Ayrıca CD-ROM'un bir başka iyiliği de yanlışlıkla bir şeyleri silmenizin imkansız olması. Okuyucu bir harddisk kadar hızlı olmasa da erişim hızı 300 milisaniyedir. DOS CD-ROM'u yazma engelli normal bir harddisk gibi görür bu yüzden CD-ROM'dan çalıştırdığınız bir program eğer CD-ROM'a bir şeyler yazmaya çalışırsa tabiyatıyla sistem hata mesajı verir (örneğin fish için: "VOLUME FISH & MORE Is Write Protected" gibi). Fakat CD-ROM ile birlikte gelen program bu yazma işini emüle ederek DOS'un hata mesajı vermesini önler.

Yukarıda anlatıldığı gibi CD-ROM bir tek hatasına rağmen (ki bu da önemsiz çünkü Hard Disksiz CD-ROM genelde kullanılmamaktadır) mükemmel bir alettir.

CDx-650i: $599
CDx-650e: $699
Xetec, inc.

3804 Arnold Road Salina,
KS 67401 CANADA
Tel: (913) 827-0685

Günümüzde tüketicinin korunması kavramı ifadesini bulmaya başlamıştır. Bilgisayar tüketicisinin de hem kendi bilgisi ve hem de firmaların gayretiyle korunması son derece önem taşımaktadır. Teleteknik bu konuda duyarlılık göstererek, kendi tüketicisinin hem satış anında, hem de satış sonrası destek ve servis anında zor durumda kalmaması için gerekli gayreti göstermektedir. Bu nedenle Teleteknik firma garantisini yaygınlaştırmak amacıyla "Yetkili Satıcılık" kurumunu oluşturmuştur.

Ancak son günlerde bazı bilgisayar satıcılarının Teleteknik yetkili satıcısı olmamasına rağmen, yasal olmayan yollardan elde ettikleri "Teleteknik Yetkili Satıcısı" tabelasını asarak haksız kazanç ve itibar sağlamaya çalıştıkları gözlenmiştir.

Teleteknik bu durum karşısında yasal haklarını koruyarak bu satıcılardaki tabelaları indirtmiş ve kendilerini uyarmıştır. Yine de bilgisayar alıcılarının kendi çıkarları için gerekli titizliği göstererek satıcılarda var olan "Teleteknik Yetkili Satıcısı" tabelasının yanısıra bilgisayarlar üzerinde yeralan "Teleteknik Garanti Etiketlerine ve Teleteknik Garanti Kartlarına"da dikkat etmesi son derece önemlidir.

Şimdiye dek yaptığı çalışmalarla bilgisayar dünyasında kendisine haklı bir yer edinmiş olan Teleteknik'in böylesi sahtekarca yollarla taklit edilmesi karşısında her türlü yasal yola başvurulacaktır.

Görüldüğü gibi tüketicinin korunmasına yönelik her tür çaba Teleteknik tarafından gerçekleştirilmektedir. Bu konuda sizlerin de duyarlılık göstereceğinize eminiz.

İş Bilgisayarı AMIGA

Hmm!.. Ne?.. AMIGA... İş bilgisayarı?

Evet ne yazık ki şu anda iş çevrelerinde genel görüş bu şekildedir. İş bilgisayarları üzerine yapılan bazı istatistiklere göse MS-DOS uyumlu bilgisayarlar piyasada yüzde 75'lik bir pay alırken Macintosh yüzde 14'lük bir pay almakta ve ne yazık ki bu raporlarda AMIGA'dan hiç bahsedilmemektedir. Fakat bu AMIGA'nızı bir iş bilgisayarı olarak kullanamayacağınız anlamına gelmez. Yapmanız gereken sadece biraz gerçekçi olmak ve AMIGA için son zamanlarda geliştirilen iş programlarına bir bakmak. Belki bu programlardan biri tam sizin ihtiyaçlarınızı karşılayacak cinstendir.

Bir iş yerinde bilgisayar kullanımına geçerken yapılması gereken ilk şey tam olarak ihtiyaçların ve beklentilerin belirlenmesidir. Daha sonra donanım farkı gözetmeden ihtiyaçlarınızı en iyi şekilde karşılayan yazılımların araştırılması gerekir, bu aşamada gerekli donanım için bir marka belirlemesi yapılması gereken en son şeylerden biridir.

Fakat gene de "Ben AMIGA'mı çok seviyorum, işim için de ondan başka bir bilgisayar almayı düşünmüyorum" diyorsanız tabii ki AMIGA'nızı işiniz için de kullanabilirsiniz.

BİR İŞ BİLGİSAYARI FARKLIDIR.

Bir iş bilgisayarı kullanıcısı olarak, bilgisayarınız, evinde hobi olarak bilgisayar kullananlarınkinden farklı olmalıdır. Örneğin çocuklarınıza gerekecek şeyler ile başarılı bir iş bilgisayarı kullanımında gerekecek şeyler çok farklıdır.

"Zaman paradır" sözünü hatırlayın ve kesinlikle çocuklarınıza alacağınızın aynısı bir makineyle bu işe girişmeyin, yoksa çıldırırsınız. Bu bir harddisk ve ek hafıza gibi şeylere ihtiyacınız olduğu anlamına gelir. Gerektiği gibi donatılmış bir iş bilgisayarı ile çalışmak zevkli olduğu gibi üreticiliğinizi de arttıracaktır.

İş bilgisayarınızın firmanız ile büyümesi firma gelişirken bilgisayarınızın da gelişmesi gerekir. Değişip gelişebilecek ihtiyaçlarınıza göre bilgisayarınız da gelişmelere açık olmalıdır. Bu yüzden AMIGA kullanmak isterseniz gelişmeye açık olan A2000 ve A3000 modellerini kullanmanız daha avantajlı olacaktır.

Daha önce belirttiğimiz gibi harddisk bir ihtiyaçtır. Yalnız 40

Megabyte'tan az olanları düşünmeyin bile, özellikle grafikle uğraşıyorsanız en az 60 Megabayte'a yakın bir alete ihtiyacınız olacaktır. Alabileceğiniz kadar çok ek hafıza almak da yapmanız gereken şeylerden biridir, 2 MB ve yukarısı RAM gerçekten farklılıklar yaratır.

Bu arada neredeyse sınırsız genişleme kapasiteleri olan A2000 ve A3000 modellerini tercih etmeniz için önemli bir sebep daha: AMIGA'nızı istediğiniz taktirde A-MAX ve ATonce PLUS gibi yazılım ve donanımlarla bir Macintosh veya MS-DOS uyumlu bir bilgisayara çok rahat dönüştürebilir, böylece üç ayrı bilgisayarın işinize yarayacak yazılımlarını rahatlıkla kullanabilirsiniz.

İşinizi yürütebilmek için özel programlaraan öte elinizde bazı standard programların bulunması gerekir. Bunlar: bir kelime işlem programı (Yazışmalar vs. için), bir veritabanı programı (Müşteri takibi vs. için), hardaisk back-up programı, harddisk bakım programı, DOS/CLI programı ve bir ajandaya ihtiyacınız olabilir

ÖZEL YAZILIM İHTİYAÇLARINIZA KARAR VERMEK

Bilgisayarın iş alanında kullanımında özel ihtiyaçların önceden belirlenmesi gerekir. Mesela size basit bir kelime işlem programı yeterli mi, yoksa daha profesyonel özellikleri olan bir programa mı ihtiyacınız var? Basit bir veri tabanı programı size yeterli gelir mi, yoksa daha ayrıntılı bir yazılıma mı ihtiyacınız var? Gün boyunca telefonla mı konuşuyorsunuz? Neden bir otomatik arayıcı düşünmüyorsunuz? Bir çizim programına mı ihtiyacınız var? Çizimleriniz yapısal mı yoksa bitmap mi? İşlerinizde sunular için grafiklere ihtiyacınız olacak mı?..

Daha sonra proje yönetimi gelir. Telekomünikasyona ihtiyacınız olacak mı? DOS veya Macintosh'a dosyalarınızı çevirebilmek için bir dönüşüm programına ihtiyacınız olacak mı? Finansal hesaplamalarınızı kendiniz mi yapacaksınız? İşlerinizin ve müşterilerinizin hesabını nasıl tutacaksınız?

MS-DOS veya Macintosh'un tersine AMIGA'nın programlarının sadece yüzde 10 kadarı "iş programı" olarak adlandırılabilir. Bu arada public domain veya shareware kullanan veya kullanmak isteyenleriniz varsa küçük bir uyarı: iş amacıyla bu tür programları kullanmamanız sizin hayrınızadır; çünkü bu tip programlarda küçük bir hata çıktığında programcının hiçbir düzeltme yükümlülüğü yoktur.

Bu noktada biraz da AMIGA'da iş amacıyla kullanılabilecek programları tanıtalım.

AMIGA'daki kelime işlem programları arasında genel iş kullanımına en uygun olanları WoraPerfect, ProWrite ve Excellence!'dir. Bunlardan ProWrite ve Excellence! text ile grafiklerin güzel bir şekilde birlikte kullanabilinmesini sağlarlar.

Bir diğer grafik kullanımı sağlayan kelime işlemci de Pen Pal'dır. Pen Pal ayrıca bir kelime işlemciden öte iş kullanımı için gerekli olan basit bir veri tabanı, bir sayfa düzenleyici ve etiket basımı gibi bölümleri de olan çok kullanışlı bir yazılımdır.

DataRetreive, Microfiche Filer Plus gibi basit veri tabanı programları yanında Professional DataRetrieve ve Superbase Professional 4.0 gibi daha karmaşık veri tabanı programları da vardır.

Bunların yanında kendi broşürlerinizi, işiniz için gereken formları vs. dizayn edebileceğiniz ProPage, PageStream veya SaxonPublisher gibi programlar da vardır.

Bütün bunlara ek olarak AMIGA'nızda bulunmayan (Lotus 1-2-3, Excel, Ventura.. gibi) MS-DOS veya Macintosh programlarını kullanabilmeniz için A-MAX ve ATonce PLUS gibi emülatörleri de kullanabilirsiniz. İhtiyacınız olabilecek diğer aış birimler extra disk sürücü, laser printer, matematik işlemci, modem, scanner vs.'dir. Unix sisteminin de katılımıyla AMIGA'nız ile çalışabileceğiniz işletim sistemlerinin sayısı dörae çıkar.

Sonuç olarak bugün AMIGA'nızı bir iş bilgisayarı olarak kullanmamanız için çok az sebep vardır. Üstelik önceden de bahsettiğimiz emülatörler sayesinde yazılım eksikliği probleminiz hallolur, daha geniş bir müşteri kitlesine hitab edebilir ve potansiyel müşteriler üzerinde üç bilgisayar standardında da hizmet vererek olumlu bir etki bırakırsınız Şu anda piyasadaki küçük veya büyük firmalardan hangisi bu imkanı müşterilerine sağlamaktadır?

AMIGA'nızın Hızını Arttırmanın Üç Yolu

Bütün bilgisayar kullanıcılarının ortak isteği makinelerinin daha hızlı ve yüksek performanslı olmasıdır. Gerçi 68020 ve 68030'lar kullanıcıların intiyaçlarını çok güzel şekilde karşılarsa da her AMIGA kullanıcısının alım gücüne hitap etmezler. Bu yüzden özellikle çok kullanışlı fakat yavaş yazılımların daha iyi kullanımı amacıyla makinanızdan biraz daha hız ve performans alabilmeniz için başka yollar düşünmek gerekir. Bunlar herhangi bir ücret ödemeden makinenizde küçük düzenlemelerle yapabileceğiniz şeylerdir. Bunun için size önerebileceğimiz üç yol vardır.

1. YOL: KOMUTLARI "RESIDENT YAPMAK":

AMIGA'nızda yapılan işlemlerin çoğu bazı CLI komutlarının tekrar tekrar çalıştırılmasını gerektirir. (Dir, List, Type, Rename, Execute vs.) Workbench 1.3'den önce, bu komutları diskten çalıştırmak ye-

rine RAM'den çalıştırmak yaygınlaşmıştı. Bugünlerde ise bu komutları resident olarak hafızadan çalıştırmak yaygınlaşmakta. Resident komutlar disk yerine hafızada saklanırlar ve her çağırıldıklarında yüklenmek yerine bulundukları yerde çalıştırılırlar. Bu sayede disketten yükleyen sistemlere göre akkate değer bir fark ortaya çıkar. CLI komutlarını resident yapabilmek için "startup-sequence"imize aşağıdaki satırı eklememiz yeterlidir: (Aşağıdaki örnek Dir komutu için yapılmıştır, gerektiğine inanacağınız her komut için bu satırı yazmalısınız 'resident c:Execute pure' gibi)

resident c:Dir pure

Buradaki "pure" anahtar kelimesi verilen komutun birden çok kez çağırıldığında ayrı ayrı çalışabilmesini sağlar. (Gerçi bu çok ender rastlanan bir durumdur) Birden çok kez girilen komutlar "LIST" komutu ile listelendiğinde 'p' uzantısını gösterirler

List c:Dir

Dir 2200 --p-rwed 28-MAR-92 18:11:01

Burdaki '--p-rwed'in içindeki 'p' Dir komutunun birden çok kez çağrılmış bir komut olduğunu gösterir; yani burada 'pure' anahtar kelimesinin bulunması zorunludur.

2. YOL: TABAKALANMAYI AZALTMA:

AMIGA'nın işletim sisteminin sağladığı bir hizmet bazen bilgisayarımızın başında harcadığımız zamanın bir kısmını alıp götürür; bu da tabakalamadır (ekranda pencerelerin üst üste kullanımı ve bunların yönetimi). Bu iş, işletim sistemi ekranı küçük parçalara bölüp, bu parçalar içindeki ve parçalar arasındaki ilişkileri sürekli olarak hesaplamak zorunda olduğu için biraz karışık, dolayısıyla da zaman alıcıdır. Bu işin AMIGA'nızın işletim sistemine eklediği yükü görmek için değişik boyut ve yerlerde çok sayıda pencere açmayı sonra da CLI penceresinden bir text dosyasını "TYPE" komutuyla ekrana yazmayı deneyin Bu dosyanın kısa parçalar halinde ve olaukça yavaş yazıldığını görürsünüz Eğer bu işlemi daha az pencere açıkken yapsaydınız, işlem çabukaşırdı. Yani, ekranda çok sayıda pencere açıkken programlarınız onlardan gerçekte yapmasını istediğiniz şeyleri tam olarak yapsa da bu normalden uzun sürecektir

İşletim sisteminizi bu yükten kurtarabilmek için mümkün olduğu kadar az pencere açık bırakmaya özen gösterin. Örneğin Workbench pencerelerini ihtiyacınız olmadığı zaman kapayın. Bir program size özel ekranında veya Workbench ekranında çalışma imkanını sunuyorsa özel ekranında çalışmayı tercih edin.

3. YOL: KÜÇÜK PALETLER KULLANIN:

Bundan önceki iki yol hesaplama zamanından çok makinenin isteklerinizi gerçekleştirme zamanını kısaltıyordu. Bazı durumlarda ekran çözünürlüğü ve palet konusundaki seçimlerinizin performans üzerinde hissedilir derecede etkili olduğunu görürsünüz. Bu ilginç durum AMIGA'nın donanım tasarımından kaynaklanmaktadır. Biz burada sebeplerden çok etkiler üzerinde duracağız.

— Düşük çözünürlüklü, 32 veya daha fazla renkli veya yüksek çözünürlüklü 8 veya daha fazla renkli ekran seçimi performansında bir düşüşe sebep olur.

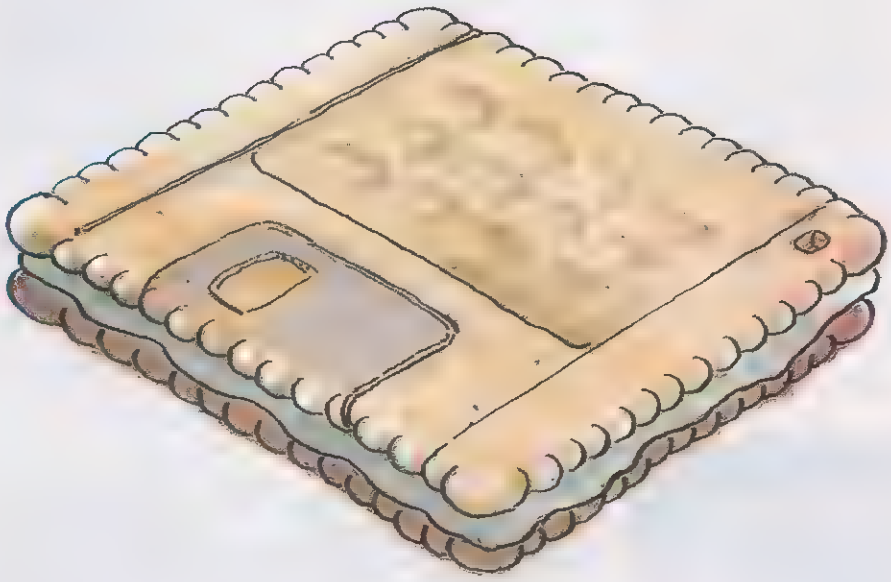
— Bu problem yüksek çözünürlükle ve 16 renkli ekran seçiminde çok daha ciddidir. Diğer seçimler en kötü durumda katlanılabilir bir yavaşlamaya sebep olurlar.

— CPU 'chip memory'e ulaşmayı denemedikçe problem yoktur. Bu yüzden ek hafızası olmayan (yalnızca 512K olan) A500 ve A1000'lerinizde bu problem çok daha ciddidir. Çünkü bu makinelerin yalnızca 'chip memory'leri vardır.

Eğer bunu basit bir C program ile denersek farkı açıkça görebiliriz. Bu program bir ekran açıp bir milyona kadar sayacak sonra bu ekranı kapayacak son olarak da işlemin ne kadar sürdüğünü yazacaktır. Bu programın hızını etkileyebilecek iki şey vardır: palet büyüklüğü ve ekran çözünürlüğü. Düşük çözünürlüklü ve 16, 32, 64 renkli ekranlarla yüksek çözünürlüklü 4, 8, 16 renkli ekranlar karşılaştırıldığında en kötü olan (yüksek çözünürlüklü ve 16 renkli) en iyilerinin yaklaşık iki katını alır. Bu örnekteki hız farkları yanlız ve yalnız CPU'nun etkin hızından kaynaklanmaktadır.

Yani kısaca ekran seçimi olan programlarda çalışmalarınızın izin verdiği ölçüde düşük çözünürlüklü ve küçük paletli ekran seçimleri makinenizin performansını ve hızını artıracaktır

Rad:



Kickstart 1.3'ün pek öyle göze batan bir özelliği yoktur. Yani bir KickStart 2.0 gibi devrim yaratmak şöyle dursun bazı programları çalışmaz hale getirmiştir. Birçok kişiye 1.3'ün 1.2'den farkı ne diye sorsak cevap alamayız, cevap aldıklarımız ise bazı harddisklerin 1.3'lerde direk t boot ettiklerini söyler. Fakat çoğu kimse bunun devamını bilmez. Ne de olsa piyasadaki çoğu kullanıcının harddiski yoktur ve onlara göre bu harddiskten boot etme işi de hiçbir şey ifade etmez.

1.3'ün temel olarak 1.2'den iki farkı vardır. Birincisi Dos 1.3, 1.2'den daha düzenlidir. Yani file save edilirken düzenli bir halde ve mümkün olduğu kadar sıralı olarak save edilir. İkinci ve en önemli fark ise kısaca RAD: diye bilinen RAmDrive'dır.

Şimdi bazılarınız çıkıp 'Zaten RamDisk kullanıyoruz, RamDrive kullanıp ta n'olacak?' diyebilir. Aradaki fark aslında isimlerinden bile anlaşılıyor. Biri RamDisk, diğeri RamDrive. Biri her reset ile tamamen silinirken diğeri bilinen RAmDrive'dır.

Evet Rad reset ile silinemeyen bir ram disk. Bu kadarı bile çok kullanışlı olması için yeterli. Düşünün bir kere herhangi bir program ile çalışırken Ram: yerine Rad: açacaksınız ve bütün işleriniz bu diskle harddiskten daha hızlı bir şekilde yapacaksınız. Ayrıca herhangi hata halinde Ram: gidecek diye bir derdiniz de olmayacak ne de olsa Rad: resete dayanıklı, bir reset çekip yüzde 90 bu sorundan kurtulacaksınız.

İşte bunlar her AMIGA kullanıcısının kullanabileceği özellikler, fakat Rad bu kadarla bitmiyor. Tabir yerinde ise Rad kullanımında kaymağı yiyenler 1.3 kullanıcıları. 1.2 kullanıcıları resetten sonra Rad'ın içinde save edilmiş olan bilgileri kullanabilmek için dos'a çıkıp tekrar Mount Rad: komutunu vermek zorunda. Tabi ki bu yararları düşünüldüğünde çok küçük bir bedel. Fakat 1.3 kullanıcıları bunu bile yapmak zorunda değiller. Çünkü 1.3'ün farkı yüzünden Rad sürekli mount edilmiş halde duruyor. Bu basit ayrıntının ise gerçekten muhteşem bir yararı var.

1.3 kullanıyorsunuz, Rad:'i bir güzel açtınız Seka'yı yükleyip çalışmaya başladınız. Her şey çok güzel giderken bir yerde gözünüzden kaçtı ve DosBase'i kullanıp FindTask komutunu çağırdınız. Sevimli Guru bir kez daha size code yazmak için bir miktar meditasyon yapmanız gerektiğini söylüyor. Şimdi tekrar reset yap, dos yüklensin source'u yükle, externleri yükle vs vs. Uzun iş. İyisi mi siz drive'dan disketi çıkartın, o üç sihirli tuşa basın ve

olacakları seyredin. O sevimsiz el resmi çıkmadı değil mi?

Sorun değil siz daha "bu ne diye çıkmadı" diye düşünmeye fırsat bulamadan dos ekranı karşınızda. Tekrar ediyorum drive'dan boot etmeden dos ekranı karşınızda hem de normal dos ekranının çıkmasından 5 kat daha hızlı. Merak edenler için söylüyorum HardDisk'ten hızlı!

Peki ne oldu? Basit; AMIGA Rad'den normal bir diskten boot eder gibi boot eti. Eğer daha önceden buna uygun bir şekilde Rad'i doldurmadıysanız pek fazla bir şey yapamazsınız, sadece daha önce kaydettiğiniz data dosyaları güvenli bir yere save edersiniz. Ama bir de şöyle düşünün, boot ettiğiniz diskete güzel bir startup yazdınız. Örnek olarak bu startup hafızaya Rad: için bir startup-sequence, system-configuration, MasterSeka ve gerekli bir iki dosya daha atıyor. Yine önceki gibi bir durumda yine reset'liyorsunuz ve yaklaşık 10 sn. içinde yine Seka karşınızda

Bu Seka kullanımı sadece basit bir örnek. Böyle bir kolaylık varken bunu çeşitli yerlerde kullanabilirsiniz. Örnek olarak 2 Mb'ı olan bir arkadaşım Wings'in bir disketini Rad:'e atıp oradan oynuyor. Bunu her dos oyunu için yapabilirsiniz, ondan sonra gelsin Haradisk keyfi.

Tamaam! O kadar şey yazdık, şunu yapar, bunu yapar dedik ama nasıl yapar? Nasıl çalışır bu efsanevi Rad?

Rad'i install etmek için üç şeye ihtiyaç var.

C:Mount komutu
DEVS:RamDrive.device
DEVS:Mountlist

Bu üç dosya da Workbench disketlerinde bulunur. Bu üç dosyanın da bulunduğu herhangi bir disketten Rad: açabilirsiniz.

bunun için şunları yapmanız gerekir;

1) Kendi ihtiyaçlarınıza göre Mountlist'teki Rad tanımını değiştirmek.

2) Mount Rad: komutunu girmek.

i) Mountlist'te RAD'in tanıtılması:

```
RAD: Device=ramdrive.device
  Unit = 0
  Flags = 0
  Surfaces = 2
  BlocksPerTrack = 11
  Reserved = 2
  Interleave = 0
  LowCyl = 0; HighCyl = 21
  Buffers = 5
  BufMemType = 1
#
```

Eğer Mountlistiniz yoksa yukarıdaki listeyi aynen bir editörle girip Devs:Mountlist diye kaydederseniz yine aynı işi yapar. Gelelim Rad tanımlamalarına. Bunlar sabit değil değişkendirler ve bu yüzden tüm ihtiyaçlarınıza cevap verilen bir Rad hazırlıyabilirsiniz.

Device: Rad'i açmak için Devs directory'sinde bulunan file ismi. Dokunmayın.

Unit: Device numarası. Dokunmayın.

Flags: Drive flag'leri. Dokunmayın.

Surfaces: Normal disketlerdeki gibi iki yüzlü. Dokunmayın.

BlocksPerTrack: Normal disklerdeki gibi. Dokunmayın

Reserved: Bootblock için ayrılmış block sayısı. Dokunmayın.

LowCylinder. İlk track. Tabi ki sıfır.

HighCylinder: Son track. Bunla oynayarak hafızanıza göre istediğiniz büyüklükte bir Rad açabilirsiniz.

İşte bu kadar. Artık AMIGA'nızı çok daha profesyonelce kullanabilir haradisk kadar olmasa da büyük bir ranata kavuşabilirsiniz.

Önemli not:

Bilindiği gibi Rad bazı özel vektörleri kullanıp hafızada kalmaktadır. Bu yüzden bazı programlar Rad'i virüs olarak görürler buna aldırmayın çünkü Rad bozulmadan hafızaya virüs giremez.

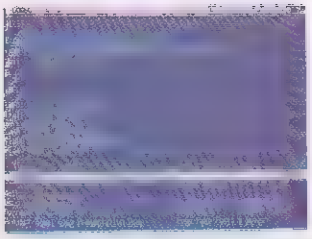
Rad gurulardan pek etkilenmez. Sadece birkaç özel guru onu hafızadan silebilir ki bu bana bir yıl içinde iki defa oldu. Yani öyle korkulacak bir olay değil. Yalnız Rad'i direkt hafızadan silen iki olay var bunlardan biri Hardware register'larına yanlış erişim. Yani sadece yazılabilir bir registeri okumaya kalkmak veya sadece okunabilir bir registera yazmaya kalkmak gibi. Bu durumda bilgisayar bir anda çakılır ve bu AMIGA'nın çakıldığı tek durumdur (guru sadece hata mesajıdır çakılma değil) Ekran kayar ve tiz bir ses duyulur. Yapabileceğiniz tek şey aleti resetlemektir ve böyle bir durumda yaptığınız reset aleti açıp kapama etkisi yapar ve hafızayı sıfırlar. Bir başka sebep de Execbase Checksum'ın bozuk olmasıdır bu da hemen aynı etkiyi yapar ve hafızayı sıfırlar.

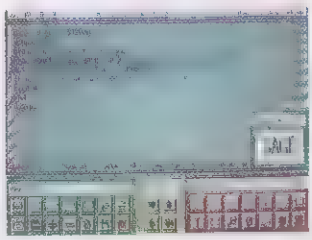
Yukarda saydığım durumlar dışında bilinmedik bir nedenle Rad uçarsa büyük bir ihtimalle sistemde virüs vardır. bilgisayarı kapatıp açtıktan sonra bir virüs killer programla araştırma yapın.

Son bir söz daha; şu anda tek recoverable ram disk (geri getirilebilir ram disk) Rad değil. Ondan başka ayrı ayrı özelliklere sahip RamDrive'lar da var, örnek olarak ASDG (Cygnus Ed ve Req Library'i sunan) firmanın VD0: adında oldukça kullanışlı bir drive'ı var hem de public domain olarak Bu tür güzel ve ucuz public domainlerle ilgileniyorsanız Sage ve Silicon Mages disklerini araştırın. Ve tavsiyemiz piyasadan para ile utility almayın. Hem aldığınız yer size hemen hemen hiç rehberlik yapmaz hem de sırtınızdan para kazanır. Ayrıca aldığınız utility packlerinin yüzde 90'ı illegal. Size tavsiyemiz profesyonel programlar kadar iyi olan public domainlere yönelmeniz. Hem legal çalışmış olduğunuzdan sonradan başınız ağrımaz hem de bu programlara az da olsa bir katkınız olur. Programcı olamıyorsanız programcıları destekleyin.

Programcıya Notlar

Volkan Uçmak





Bu yeni yazı dizisinde sizlerle profesyonel amaçlı program yazılımı ve geliştirilmesi üstünde çalışacağız. İlk yazımda ise bir programın sahip olması gereken genel niteliklerden ve genellikle önemsenmeyen bazı önemli püf noktalarından bahsetmek istiyorum.

Program yazmaya başlamadan önce programdan ne, ya da neler istediğinizi belirlemelisiniz. Bu, işin en can alıcı bölümlerinden biridir. Bu aşamada programı ne için yazdığınıza bakalım. Diyelim ki programı biraz para kazanmak için yazıyorsunuz ve programcılık yeteneğinizi de göz önünde aldığınızda bir sunu (presentation) programı yazmaya karar veriyorsunuz.

Programın neler yapacağına, neler isteyip neler vereceğine karar verdikten sonra sıra görsel ekran tasarımlarına geliyor. Ekranları tasarlarken sadece güzel görünmelerine değil, aynı zamanda kullanışlı olmalarına da dikkat etmelisiniz. Kullanışlılık faktörü zaten herkesin kabul edip önemini bildiği bir nokta, fakat çoğu programcı 'göze hoş görünme' olayını gözardı ediyor. Oysa bu çok yanlış bir tutum. Siz de aynı zamanda bir kullanıcı olduğunuza göre soruyorum: Sunu programı içinde script (senaryo) yazıyorsunuz ve bir kazaya kurban gitmemek için script'i save etmek istiyorsunuz. Şimdi resimlerde görülen ilk programa bakın. Mavi ekranlı olanda (Slipper) yapmanız gereken şey, script yazma işlemini durdurup, 'Save ve Program-Adı' yazmak, daha sonra tekrar düzenleme (edit) moduna geçip script yazmaya devam etmek, birkaç dakika sonra tekrar sa.. Okumak bile insanı yoruyor değil mi? Oysa diğer programda yapmanız gereken tek şey Save ikonuna basmak. Evet, editörden bile çıkmadan sadece üç boyutlu havası verilmiş sık bir kutucuğa basmak. Eğer bir tercih yapmanız gerekseydi hangisini seçerdiniz? Unutmayın: İkisi de birkaç yüz dolarlık büyük programlar ve birini kullanmanız gerekiyor. Sanırım bu örnek ekran tasarımının önemini her iki noktadan da destekliyor.

Bu arada, bir programın korsan kopyasını kullanmayı aklınızdan bile geçirmeyin. Hele hele siz de programcıysanız ve programınızın satılmasını istiyorsanız öncelikle kendiniz korsan program kullanmaktan vazgeçmelisiniz. 'Ülkemizde yasa yok, peşinde koşan yok, kullansam ne olur?' düşüncesinden artık vazgeçmelisiniz. Bu her şeyden önce otokontrol sistemi ile yürür. Siz yabancı ülkelerdeki kullanıcıların FAST'dan (Yazılım Hırsızlığına Karşı Federasyon) korkup da mı orijinal kullandıklarını sanıyorsunuz? Ayrıca ülkemizde doğru oynarsanız kesinlikle zarar etmezsiniz. Ben, "Korsan programlardan uzak durun sakın yaklaşmayın" demiyorum. Eğer riske atacak paranız yoksa korsan programı alıp deneyin; kullanmaya karar verirseniz kesinlikle ve kesinlikle orijinalini alıp, ondan sonra kullanmaya başlayın. Hatta çoğu crack grubunun introsunda yazar, 'Kullanılmayı hakeden program, alınmayı da hakeder'.

Konudan fazla uzaklaşmadan geri dönelim. Ekran tasarımını yaptınız, çizimine geçtiniz veya çizilmesi için grafiker arkadaşınıza projeyi verdiniz. Grafik olayı başlıbaşına önemli bir konu. Programın gözler yormaması için renklerin seçiminden tutun da, renk-mono uyumuna kadar dikkat edilmesi gereken birçok nokta var. Fakat bu konuya şimdilik girmeyeceğim. (Bu yazıda daha çok programcılık yönüyle ilgileneceğiz.)

Programın çalışan hali kafanızda oluşmuştur herhalde. Artık programına geçebilirsiniz. Programı hangi dille yapacağınız tamamen size kalmış bir şey. Her dilin birbirlerine göre avantaj ve dezavantajları var... BASIC türü bir dil kullanacaksanız Amos BASIC (Mandarin Software), GFA Basic (GFA Software Technologies), Blitz BASIC (M.A.S.T), Hisoft BASIC Professional (Hisoft/Gold Leaf Publishing), F-BASIC (Delphi Noetic Systems), True BASIC (True BASIC, Inc.) ve Comal (Comal

Users Group) gibi birçok seçeneğiniz var. Eğer C ile yazacaksanız Aztec C, Sas/lattice C gibi derleyiciler, makine dili kullanacaksanız Argasm, Devpac Assembler, GFA Assembler, Maxon Assembler, OMA Assembler gibi assembler'lar kullanabilirsiniz. Ayrıca piyasada Pascal (benim favorim Kick Pascal 2.0), Modula II, Fortran, Lisp gibi derleyiciler ve bütün bu dillerde public domain derleyiciler de bulabilirsiniz. Public domain derleyiciler de çok kaliteli ve mali bir külfet de getirmiyor. Diller hakkında daha sonra ayrıntılı bir yazı yazacağım fakat şimdi çok önemli bir konuya başlamak istiyorum.

Düzen, bir programcının dikkat etmesi gereken en önemli konulardan biridir. Belki size düzenli program yazma fikri saçma gelebilir, ama zamanla programlarınız büyüyecek ve programlarınızın içinde kaybolmaya başlayacaksınız. Bu kesinlikle abartma değil. Eğer programlarınız düzensiz olursa ve değişkenlerinize saçma sapan isimler verirseniz, daha sonra büyük zaman kayıplarına uğrayabilirsiniz, hatta uğrarsınız. Bu kadar idealist davranmamın sebebi, bu duruma şahsen düşmüş olmam ve birçok kişinin düşüşünü görmüş olmamdır. İlk etapta düzenli program yazmak size zaman kaybı gibi gelebilir, ama bu size daha büyük zaman kayıplarından koruyacaktır. Özellikle klasik BASIC'teki spagetti coding gibi oradan oraya dallanan programlar yapmaktan vazgeçin. Düzenli program yazmanın bir avantaj da debugging (hata ayıklama) yaparken ortaya çıkıyor. Debugging olayı inanılmaz derecede kolaylaşıyor. Şimdi söylediklerimi destekleyecek iki kanıt; iki kısa BASIC programı vereceğim...

```
METALLICA:
f Ayşe=0 Then gosub WASP
If Ayşe=1 Then goto METALLICA

WASP:
Ayşe=1 Cls:Print"Rules to Fools"
Kazma=3:Return
```

Tamam iyi, güzel belki Metallica'yı ve Wasp'ı çok seviyorsunuz, belki Ayşe çok güzel bir kız ama bir süre sonra başınıza büyük belalar açacaklar. Programı yazmaya devam ettiniz ve bir süre sonra yukarıdaki bölüme geri dönmeniz gerekti. Ondan sonra da 'Ayşe değişkeninde ne yardı?', 'Ben burada niçin böyle yapmışım?' gibi sorular, sorular.. Diyelim hafızanıza güveniyorsunuz peki ya 6 ay sonra programın yeni versiyonunu çıkarmak istediğinizde ne olacak?.

```
ANA-PROGRAM:
If Hata=0 Then gosub HATAYOK
f Hata=1 Then goto ANA-PROGRAM
.

Rem ***Hata yoksa gelinecek..
HATAYOK:
Hata=1
Cls
Print "Rules to Fools"
EkranNumarası=3
Return
.
```

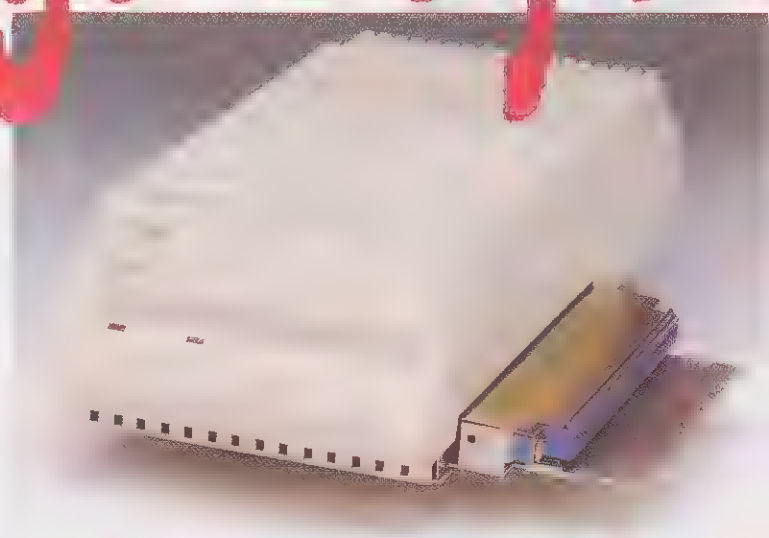
Bu programa se aylar sonra baksanız bile her şeyi hatırlayacaksınız, hatta yeni versiyonunu yazmasını başka bir programcıdan bile isteyebileceksiniz. Programınızda çıkan hataları bir bakışta görüp düzeltebileceksiniz.

Programın kodunu kabaca bitirdikten sonra sıra optimizasyona ve ilk rötuşlara geliyor. optimizasyonda yapmanız gereken ilk şey, programın kullandığı rutinleri mümkün olduğu kadar ortaklaştırmak. Örneğin Input rutininizi birden çok yordam (procedure veya subroutine) kullanıyorsa ortak bir Input rutini yapmalı bunu gerektiğinde dallanarak kullanmalısınız. İkinci nokta, kullanmadığınız ağırlıkları atmalısınız. Programınıza başlarken her ihtimale karşı 5 bitplane'lik ekran açmış olabilirsiniz ama eğer 8 renk kullandıysanız, bitplane sayısını 3'e indirmelisiniz. İşte bunun gibi bir başka önemsiz gibi görünen birçok noktayı düzeltmelisiniz. Daha sonra başınıza büyük belalar açacağı tecrübeyle sabittir. Programı yazarken aklınıza takılan noktaları da (yeni fikirler, vazgeçilen şeyler..) ilk rötuşlama olarak yapabilirsiniz.

Sıra geldi çok önemli ama hep ihmal edilmiş bir noktaya: Test!.. Program, programcısı ve özellikle programı tanımayan kişiler tarafından test edilmelidir. Tabii test edecek kişi konunun içinde olmalıdır. Örneğimizden gidecek olursak, sunuyla uğraşmış bir kişi olmalıdır. Bu kişi sadece hatalarla uğraşmamalı, aynı zamanda programda eksik gördüğü noktaları da programcıya bildirmelidir. Hiçbir hataya 'Haaai canım sende, o da hata mı?' veya 'O kadar da olsun artık!' şeklinde yaklaşmamalısınız. Programda tek bir hata kalmayıncaya kadar Test-Debugging döngüsü devam etmelidir. İkinci rötuşlardan sonra ise (test eden kişinin eksik gördüğü noktaların eklenmesi), programın son testleri yapılır. Eğer programınız bu testlerden de sağlam çıktıysa artık sunuşa hazırsın.

Volkan Uçmak, 19 yaşında 5 yıllık AMIGA kullanıcısı, 1 yıllık profesyonel programcı. Hançer adlı bitmiş bir projesi var. Bağlantı Commodore AMIGA Dergisi yoluyla kurulabilir.

20 Mega Bayt !



Daha fazla Amiga 500...
Daha hızlı Amiga 500...

Amiga 500 sahipleri yaşadı.

A590 20 MB Hard Disk Sürücü

Teleteknik Yetkili Satıcıları'nda.

Artık Amiga 500'ler çok daha büyük
bellek kapasitesiyle çalışıyor...
çok daha hızlı çalışıyor...

Şimdi en sık ziyaret ettiğiniz
Teleteknik Amiga Yetkili Satıcısı'na
uğrayın, ***A590***'la tanışın.

Teleteknik

REKLAMCILIK

Bilgisayardan Grafik Manzaraları:

Vista ve Vista Professional

Burak Bestel

Fraktal geometrinin yarattığı yuva çocuğunun elinden çıkmış gibi görünen anlamsız grafikler devri bitti; artık otomatik olarak oluşturulan manzaralar moda. Virtual Reality Laboratories'in son programları VISTA ve VISTA PRO bunları meydana getiriyor.

Birkaç parametre giriyorsunuz ve bilgisayar hemen akılalmaz resimler oluşturuyor. Bu basit prensip bizim yıllar önce fraktal geometriyi kullanmamızın sebebiydi. Public Domain manzara oluşturma programı SCENERY'den beri (Fish-Disk Nr.155) manzara resimleri bu şekilde oluşturulabiliyor.

VISTA ve VISTA PRO bu tür programların piyasadaki en son temsilcisi. Bunlar üçboyutlu ve dar aralıklı üçgenlerden ağlar oluşturuyor. Ve bir rastgele sayı üretici köşe noktalarının koordinatlarını bularak yapılan ayarlamalara göre az ya da çok gerçekçi dağ şekilleri yaratabilmekte Ne kadar çok üçgen olursa o kadar güzel ve doğal bir görüntü oluşuyor.

Ayrıca özel algoritmalar sahneyi aydınlatarak düz alanların parlamasını ve vadilerin de karanlık kalmasını sağlar. Grafiğiniz son cilasını da yüksekliğe bağlı renklendirme ile alır. Alçak dağlık kısımlardaki ağaç toplulukları ve çayırlar yeşil, hayat bulunmayan kayalık arazi ise kurşuni gri tonlarında boyanır. Aslında manzara programları nispeten basit temellerle çalışır. En önemli problem ise zaman faktörüdür. Bir resim oluşturmak için gereken zaman birkaç dakika ile saatler arasında oynayabilir.

VISTA, tesadüflere göre hesaplanan dağ manzaralarından daha fazlasını verebilen bir program. Program harita bilgilerini doğrudan işleyebiliyor. USGS'den (U.S. Geological Survey) gelen DEM-(Digital Elevation Mapping-Sayısal yükseklik haritalaması) formatındaki dosyaları kullanarak Amerika'nın yüzde kırkını görüntüleyebiliyor. VISTA'yla oluşturulan manzara en fazla 130.000 poligon içerebiliyor. Bu durumda programın bir koordinat birimi 30 metreye denk gelecek biçimde DEM-dataları girildiğinde yaklaşık on kilometrekarelik bir alanı kaplıyor. Şu anda sekiz tane bu şekildeki harita, iki Mars dağlık bölgesi, St. Helen volkanı ve eski tür basit bir fraktal bu şekilde VISTA'yla birlikte sunuluyor.

Program DEM-datalarının yüklenmesinden sonra resmin özelliklerini iki boyutlu olarak

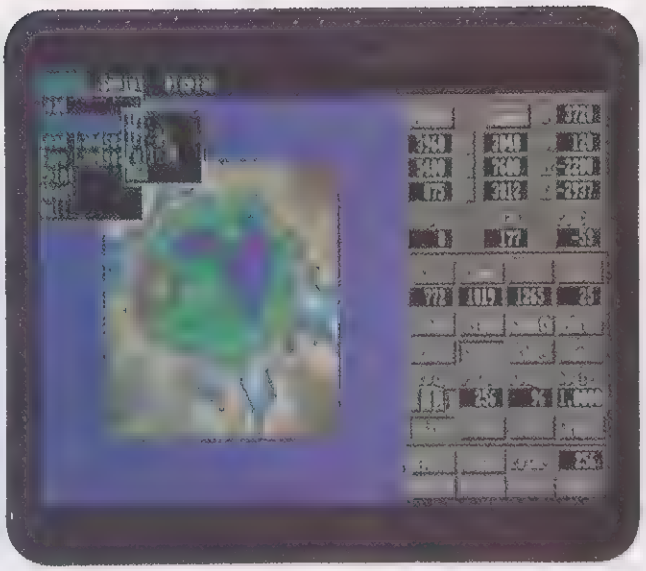
editörün sol yarısında gösteriyor. Farklı renk tonları bölgenin alçak ve yüksek yerlerini belirler. Eğer mouse haritanın üstündeyse program onun koordinatlarını yazar.

Resmin hesaplanmasından önce üçboyutlu animasyon programlarında olduğu gibi kamera ve bakış açıları belirlenmelidir. Bunun için iki boyutlu haritaya iki kere klikleyin. Kameranın yüksekliği program tarafından araziye uydurulur, ama koordinatlar kısmından elle de verilebilir. Bundan sonra hesaplamaya başlamak için RENDER adındaki fonksiyonu çalıştırmak yeterlidir.

Bir durum-rapor-penceresi programın çalışması sırasında hesaplama işleminin ne kadarını yapmış olduğunu gösterir. Çoğu fonksiyon sırasında sıfırdan 255'e kadar sayan bir kronometre çıkar. Bu sayede geri kalan zaman tahmin edilebilir. Sonuçta HAM-modunda 320x256 piksel boyutlarında bir resim oluşur.

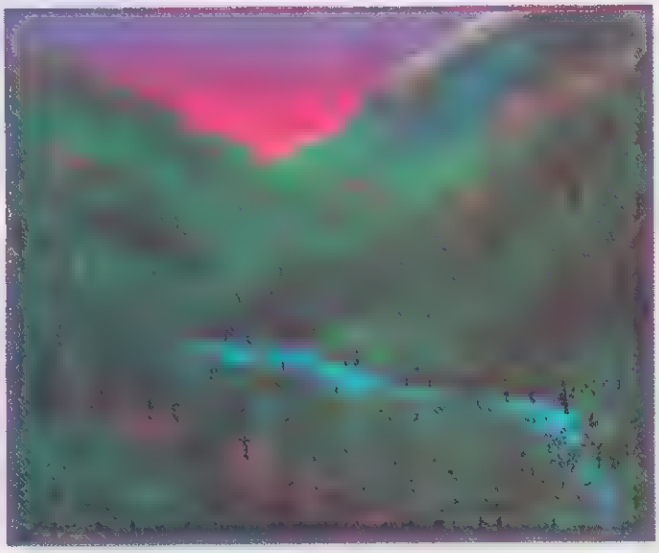
Büyük üçgenler daha kaba bir resmin oluşmasına sebep olurlar. Eğer poligon büyüklüğü olarak sekiz verirseniz program resmi nispeten hızlı bir biçimde tamamlayacaktır. Ancak bu durumda sadece 2000 adet üçgen hesaplanır. Daha yüksek yoğunluğu dört (yaklaşık 8000 üçgen) veya iki (32.000 üçgen) değerleri verecektir. Resim kalitesini renk karışımı (DITHER) fonksiyonu ile arttırabilirsiniz. Bu fonksiyon geçiş yerlerindeki sert kontrastları renkleri karıştırarak yumuşatır.

En yüksek poligon yoğunluğunda VISTA yaklaşık on dakika hesaplamaktadır. Ama sonuçta oluşan resim, program açıldığı sıradaki ayarlamalarla oluşanaan gözle görülür derecede iyi olmaktadır. Eğer turbo kartınız varsa programın turbo versiyonu ile aynı işi bir dakikada bitirebilirsiniz. (AMIGA 3000'le denenmiştir.) Hesaplanan resim diskette IFF-formatında saklanabilir.



Çok sayıdaki işlev size kendi sıradağlarınızı ve adalarınızı yaratma imkanını tanıyor. Bunun için öncelikle rastgele sayı üretecini kullanarak kendinize bir arazi oluşturmanız lazım. Bundan sonra çok basit bir biçimde nehirler, göller eklemek elinizde. Mouse ile ikiboyutlu editöre klikleyin. Nehir orada başlayacak ve yanındaki daha alçak noktaları takip ederek yoluna devam edecektir Eğer akamayacağı biçimde etrafı kapalıysa orada bir göl oluşur. Size sunulan diğer imkanlarsa kar ve ağaç sınırları, ışığın düşüş açısı ve sonsuz hassasiyetle bulut ve sis miktarı ayarlamaları. Diğer bir editörle de önceden belirlenmiş olan gök, kayalar ve ağaçların renk geçişleri değiştirebiliyor. Yani kendi hayallerinizdeki Mars yüzeyini canlandırmak için önünüzde hiçbir engel yok. Ne yazık ki iki boyutlu grafikte yeni ayarladığınız renkleri göremiyorsunuz.

Eğer kameranızı ufka kadar genişleyen bir görüntüyü içine alacak biçimde ayarlamak isterseniz önünüzdeki boş alanı sonsuza kadar devam eden okyanus dalgalarıyla doldurabilirsiniz. Başka bir fonksiyon da gökyüzüne yıldızlar oturtuyor. Bununla çok şık gece görüntüleri elde etmek mümkün. Program hazırlanmış olan araziyi ve renk paletini kendi formatında saklıyor. Üç boyutla



çalışmayı seveniler için çok mükemmel bir özelliği ise Vista'nın arazi biçimini TURBO SILVER ve IMAGINE objesi halinde saklayabilmesi. Bu da Ray-Tracing resimler ve bol efektli animasyonlar için çok güzel bir taban hazırlıyor.

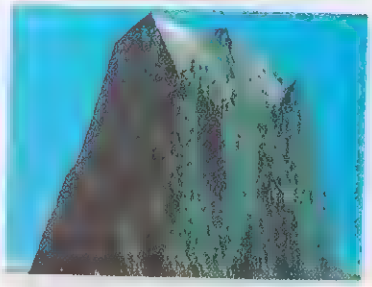
Programın kendi başına kullanabildiği bir animasyon imkanı da var. Çok basit bir programlama dili ile geçerli olan kamera pozisyonunu ve diğer özellikleri bir text-dosyası şeklinde saklıyor. Böyle bir dosyanın açılması durumunda Vista bütün bu resimleri hesaplıyor. Renk paleti istenirse dondurulabilir. bu sayede bütün resimler için aynı temel renkler geçerli olur. Akıcı animasyon programları (mesela Deluxe Paint) bu resimleri kullanışlı filmler halinde birleştirebilir. Ne yazık ki Vista'da kamerayı hareket ettirmek için bir fonksiyon yok. Bunun yerine her resimde kamera baştan oturtmalı. Bu yüzden animasyonun uzunluğu kullanıcının sabrına bağlı.

Genel olarak Vista dünyayı baştan yaratmak isteyen meraklılar için geniş olanaklar sağlıyor. Profesyonel versiyonu VISTA PRO ise yukardakilerden başka resim kalitesini arttırıcı işlevlere sahip. Bunlardan biri olan düzleştirici (smoothing) köşeli üçgen siluetini yontulmuş ve daha gerçekçi görünen bir dağa çeviriyor. Resim çözünürlüğü de geliştirilmiş. HAM'ın yanında Hires, Lores, Interlace ve hatta 16.8 milyon renk (24 Bit) kullanmak mümkün. Overscan çözünürlüğü ise video ile uğraşanları sevindirecek.

Hareket için gerekli olan animasyon özellikleri değiştirilmeden alınmış. Sonuçta Vista Pro ile uğraşırken de kamerayı elle oturtmanız gerekiyor. Resimleri birer birer oluşturmak için gereken işlevler geliştirilmiş olarak bu programda yer alıyorlar.

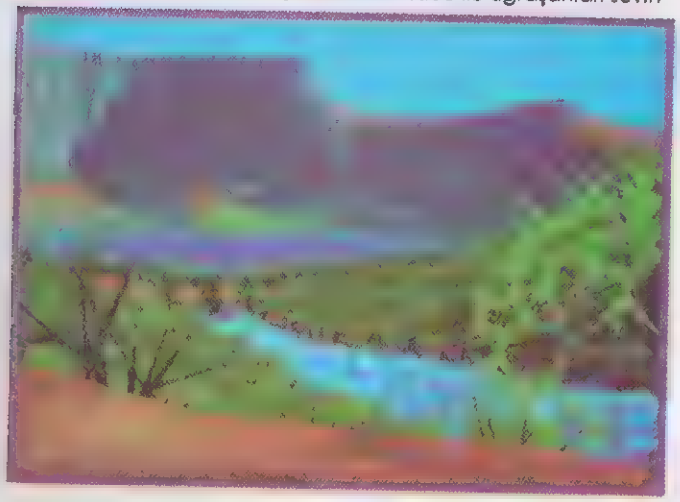
Harddisk'ten Animasyon:

Vista Pro hesaplanan resimleri RGB veya IFF (hatta 24 Bit) kaydetmekle kalmıyor. Programın kendine özel bir animasyon formatı da var. Bu bütün resimleri tek dosyada topluyor. Daha sonra direkt harddisk'ten gösterilebilen bu dosyanın önemli bir avantajı var. Normal animasyon programlarının gösterebileceği animasyonun boyu bilgisayarınızın RAM-hafızasına bağımlıyken Vista Pro animasyonları harddiskinizin büyüklüğüyle sınırlanır. Böylece gösterim hızı



da harddiskinizin bilgi aktarım hızına bağlıdır. Vista Pro genelde kullanılan IFF-OPT5 formatını desteklemiyor. Bu yüzden diğer programların resimlerini böyle harddisk-animasyonlarında toplayamıyorsunuz. Dolayısıyla Vista animasyonlarının Deluxe Paint gibi programlar tarafından kullanımı da zorlaşıyor.

Köşe yuvarlaklaştırma (smoothing) ve 24-Bit renk kullanımına izin veren çözünürlük seçenekleriyle geliştirilmiş gösterim kalitesi Vista Pro'yu türünün en iyi programı yapıyor. Programın piyasaya yeni çıkan versiyonu Vista Pro 2.0 bu özellikleri daha da geliştiriyor. Bunların arasında sahneye ağaçlar yerleştirme imkanı bile var.



Hyperbook

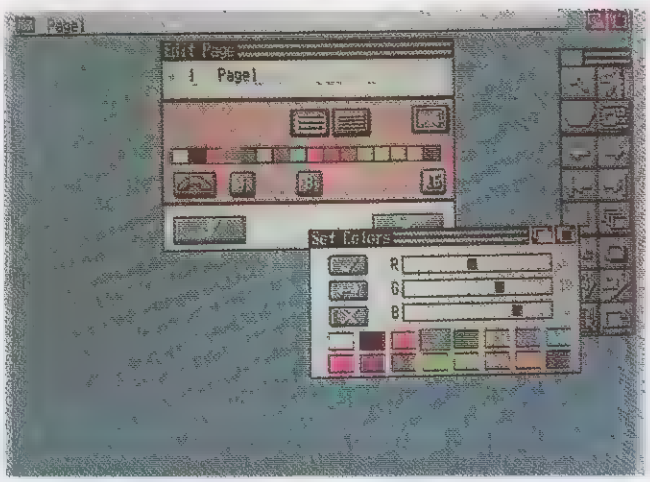
İŞ-JAZZ MÜZİKEVİ'nin Müzik Disklerini düzenli bir şekilde tutabilmesini sağlayacak, müşteriye gerekli bilgiyi kolayca verebilecek AMIGA programı.

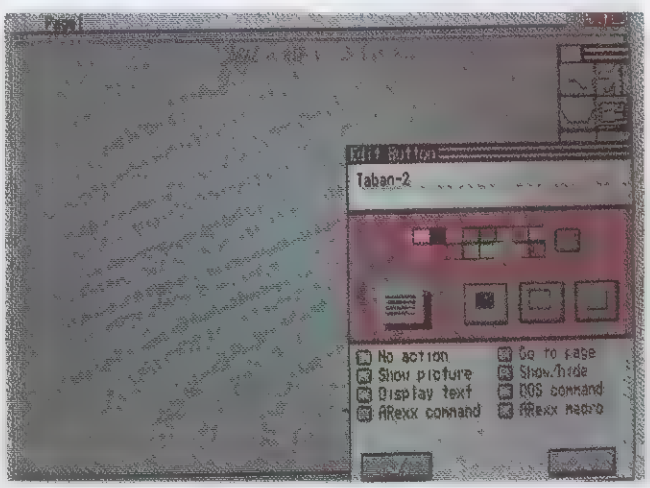
Kullanılacak elemanlar: 2 MegaBayt ve Hard diskli bir AMIGA, HyperBook, ARexx Server, DPaint, SCANNER.

Jazz Müzikevi yetkilileri, tüm CD'lerinin bir program aracılığıyla düzenlenmesini, gerektiği zaman indeksinin bulunabilmesini istiyordu. Hemen istedikleri detayları öğrendik.

Bütün istenen CD isimlerinin ve indekslerinin bir veri tabanı programı aracılığıyla saklanmasıydı. Fakat AMIGA çok daha fazlasını yapabilecekken sadece bununla yetinmemelerini önerdik. Dosyada CD isimleri, indeksi, albümü çıkaran grubun adı ve albümün toplam kaç dakika olduğu tutulacaktı. Herhangi bir anda indeks, albüm adı veya grup adına göre arama yapabilecekti, ve albüm adının seçilmesi halinde albümle ilgili bir açıklama ekranı görünecekti. Bu ekranda albüm kapağının bir görüntüsü, albümdeki şarkılar ve gerekli genel bilgi bulunabilecekti. Bütün bunların yanında dosya elemanları albüm veya grup ismine ya da indeksine göre sıralanabilmeliydi.

Bu CD listesi dosyasını tutabilecek fazla program bulunmuyordu. Ya SuperBase, ya da HyperBook kullanmamız gerekecekti. Görsel açıdan üstün sonuçlar vermesi, HyperBook'un seçilmesini sağladı. Program kolay kullanımının yanı sıra ARexx desteği sayesinde hem diğer programlarla haberleşebiliyor, hem de çok daha kullanışlı bir HyperBook ortamı sağlıyordu.





HyperBook'u görüntü konusunda üstün olduğu için seçtiğimize göre, ilk olarak ekran düzenini yapmalıydık. Her şeyden önce ekran renklerini be-

```
DL='DiskListesi'()
IL='IndexListesi'()
GL='GrupListesi'()
call setposition(GenelGrubu(),640,70)
isim=filerequest('DOSYAYI SEÇIN:','')
if isim='' then exit
text=loadtext(isim)
call clearlist(DL,
call clearlist(IL)
call clearlist(GL,
call interactive(0)
do forever
parse var text satir '0a'X text
if satir='' then break
parse var satir ADI ';' GRUBU ';' INDEX ';' UZUNLUGU ';' RESIM
ADI     = left(strip(Adi,'b')     ,30) || ';'
GRUBU   = left(strip(Grubu,'b')   ,25) || ';'
INDEX   = left(strip(Index,'b')   ,06) || ';'
UZUNLUGU= left(strip(Uzunlugu,'b'),14)
RESIM   = strip(RESIM,'b')
satir=ADI||GRUBU| INDEX |UZUNLUGU
it  =appenditem(DL,satir,1)
call appenditem(IL,INDEX,1)
call appenditem(GL,GRUBU,1)
if resim='' then
call setactionnone(it,
else
call setactionpic(it,RESIM)
end
call listesort
call interactive(1)
exit
```

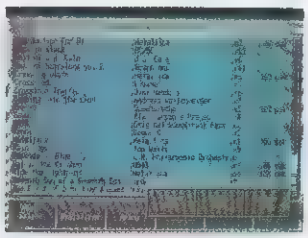
DosyadanOku MACRO: Seçilen dosyadaki özel şekilde düzenlenmiş bilgiyi listeye okur ve sıralar.

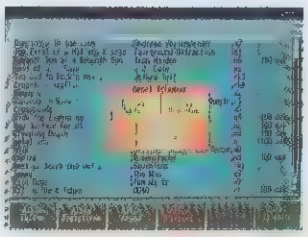
lirledik ve onaltı renk moduna geçtik. HyperBook'un bize sunduğu renk paleti oldukça iyi olduğundan palet renkleri üzerinde oynamadık. Ama ekranın arkaplan rengini ortakoyu mavi seçtik. Düşey çözünürlük için sunulan 256 piksel modu yeterli olduğu için interlace ekranını kapalı tuttuk. Bu sayede gözü oldukça rahatsız eden o şiddetli titremeden kendimizi koruduk.

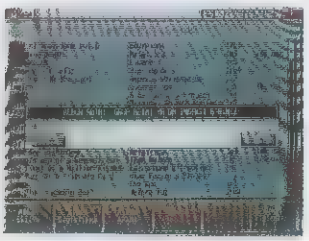
Daha sonra, ana panelin en arkasını oluşturmak üzere büyük bir "Button" yani "Düğme" açtık. Bunu büyük kontrol panelinden, tek kareli düğmeye basarak seçtik ve ekranda büyükçe bir yer yarattık. Bu düğmeler, kendilerine görev verilmediği zaman sadece grafik elemanı olarak yer alıyorlar. Aslında DPaint gibi bir çizim programı yardımıyla üçdört renklik bir mermer taban yaratıp arkaya bunu yerleştirebilirdik, ama dosya içeriklerini tutan kısım tabanın çoğunu kaplayacağı için harcadığımız emeğe değmeyeceğini düşündük. Düğmeyi ekrana yerleştirir yerleştirmez renklerini belirlememiz gerekti. Düğmeyi yerleştirdiğimizde açılan pencerenin üst kısmında renkler, bunların yanında şeffaflık belirten kutu ve hepsinin altında rengi seçilebilecek kısımlar yer alıyor. En soldaki kısım, düğmenin (düğmenin isim, renk ve görevlerin belirlendiği pencere sadece düğmelere has olmadığı için 'düğmenin' yerine 'elemanın' demem gerekirdi) yüzeyinin rengini belirliyor. Bunu ekran rengiyle aynı yaptık. Bunun hemen yanında çerçeve rengi ve en sağda da gölge rengi yer alıyor. Normal olarak gölge, kutu havadaymış izlenimi vermek üzere yapılmış. Fakat 'Gölge' gadget'ının üzerinde iki kere kliklerseniz düğmeniz sanki yüzeye bağlı bir kabartıymış gibi bir görüntü elde edebilirsiniz. Bu modda çerçeve rengi sağ ve üst kenarların rengini, gölge rengi de sol ve alt kenarların rengini belirliyor. "Embossed Shadow" adı verilen bu sistem son programlarda sıkça kullanılmaya başladı ve oldukça şık görünüyor. Bu sebeple biz de bu seçenekten yararlanmaya karar verdik. Ana panelimiz yüzeyin yukarısında görünebilsin diye çerçeve rengini beyaz, gölge rengini de siyah verdik.

Kenarları belirginleştirebilmek için bir düğme daha açtık ve birinci düğmenin içine yerleştirdik. Bu sayede kenarlarda birer değil ikişer noktalık parlama (ve gölgelenme) kısmı oluşturduk. İlk olarak ikinci düğmeyi ilkinin çerçevesine bitiştirmemiz gerekti. Eğer cisim ekleme-değiştirme modundaysanız herhangi bir cisme belli bir süre basılı tutarsanız okunuz bir ele dönüşecektir ve kendisiyle birlikte, üzerinde sol tuşu basılı tuttuğunuz cismi de hareket ettirecektir. Demin de söylediğim gibi, bu sistemi kullanarak ikinci düğmenin sol üst köşesini diğerininkiyle bitiştirdik. Düğmelerin sağ alt köşelerini de bitiştirmek için ikinci düğmenin boyunu da ayarlamamız gerekti. Cisim ekleme-değiştirme modundayken cisme klikliyeceğiniz zaman (sol tuşu) sağ alt köşede beliren gadget'ı kullanarak düğmenin boyunu kolayca ayarladık. Demin kullandığımız gadget aynı zamanda, grup haline getirilmiş cisimlerin grubu oluşturan elemanlara ayrılması için kullanılıyor. Daha sonra bağımsız cisimlerin boyutları tek tek ayarlanabiliyor.

Sıra Görüntü ekranını oluşturmaya gelmişti. Bu iş için tek bir "List" ya da "liste" kullanmaya karar verdik. Düğmenin tepesinde on piksellik bir boşluk bıraktıktan sonra listeyi yerleştirdik. Oldukça büyük olan bu liste albüm adını, grup adını,







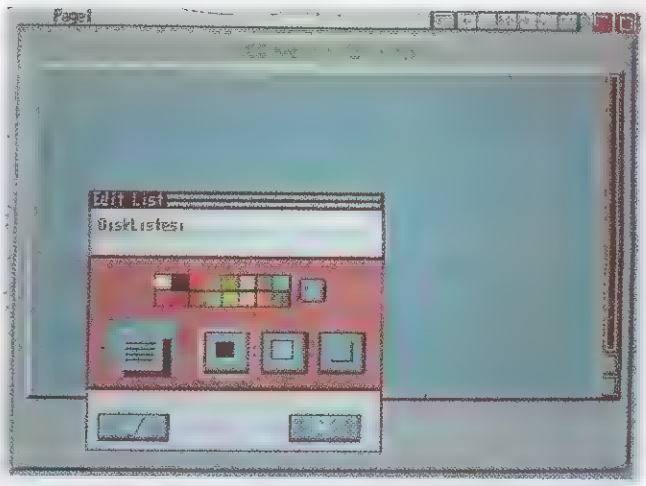
```
DL = 'DiskListesi'()
GL = 'GrupListesi'()
IL = 'IndexListesi'()
if numelements(DL)=0 then EXIT
it = selectitem(DL,'Degisecek Albümü Seçin!')
tx = getitemtext(it)
parse var tx ADI ';' GRUBU ';' INDEX ';' UZUNLUGU
ADI     = left(ADI      ,30) || ';'
GRUBU   = left(GRUBU    ,25) || ';'
INDEX   = left(INDEX    ,06) || ';'
UZUNLUGU= left(UZUNLUGU ,14)
itGRUP = searchitems(GL,GRUBU)
itINDX = searchitems(IL,INDEX)
tx = inputform('Degisiklikleri Yapın',formukur(tx))
if tx='' then exit
parse var tx ADI '0a'X GRUBU '0a'X INDEX '0a'X UZUNLUGU

ADI     = left(strip(ADI,'b')      ,30) ';'
GRUBU   = left(strip(GRUBU,'b')    ,25) ';'
INDEX   = left(strip(INDEX,'b')    ,06) ';'
UZUNLUGU= left(strip(UZUNLUGU,'b') ,14)
tx=ADI || GRUBU || INDEX || UZUNLUGU
call Setitemtext(it,tx)
call Setitemtext(itGRUP,GRUBU)
call Setitemtext(itINDX,INDEX)
resim=''
yeni = getresponse('Yeni resim?')
if yeni=1 then
resim = filerequest('Yeni resmi seçin:','')
if resim<>'' then
call setactionpic(it,resim)
else
call setactionnone(it)
call ListeSort
exit
```

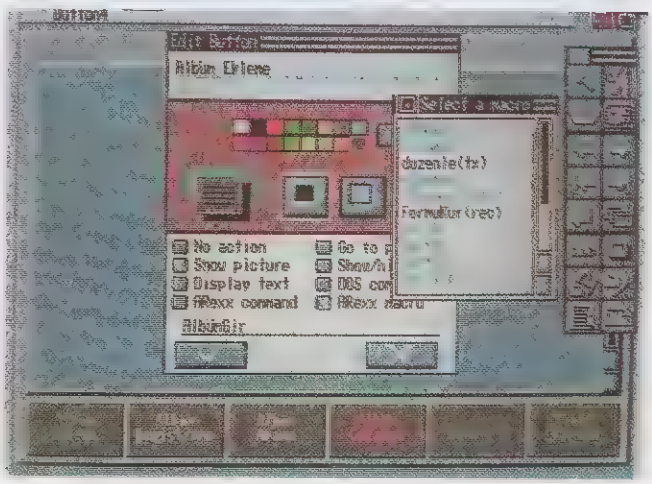
AlbümDeğiştir MACRO: Albümlerden biriyle ilgili datanın değiştirilmesini sağlar

indeksi ve uzunluğu yanyana gösterebilecek kadar geniş olmuştu. Bu listeyi yerleştirdiğimizde otomatik olarak girdiğimiz liste elemanı ekleme modunu ESC'e basarak iptal ettik. Tekrar cisim ekleme-değiştirme gadget'ını seçerek (kontrol panelinin sağ üst düğmesi) listeye geldik. Bir kez sol tuşu, bir kez de sağ tuşu klikleyerek renk seçtiğimiz ekrana geldik. Burada listenin de düğmenin üzerinde bir kabartı gibi görünmesini sağladık.

Bütün bu işleri yaptıktan sonra geriye asıl kontrolü sağlayacak olan düğmeleri ekrana yerleştirmek işi kaldı. Bunlar ana panelimizin altında yer alacaklar ve genel işlemlerin yürütülmesini sağlayacaklardı. Göz kararı ile bir düğme boyu belirledikten ve renklerin verdikten sonra çöp kutusunu açtık (kontrol panelinin sol üstün bir altındaki düğmesi) ve düğmemizin üzerinde klikleyerek çöpe attık. Daha sonra çöp kutusunun içinde sağ tuşa altı kere basarak ayn düğmenin altı kopyasını çıkardık. Bu düğmeleri eşit olarak kontrol paneline yaymaya çalıştık ve tabii ki boyunu tutturamadık. Beş düğmeyi çöpe attık ve en soldaki menüden "EMPTY BIN" elemanını seçerek çöp kutusunu temizledik. Geride kalan düğmeye yeni bir boy verdik ve aynı şekilde şansımızı denedik ve gene tutturamadık. Beş-altı denemeden sonra tam istediğimiz boyutta bir düğme oluşturabilmiştik. Bunları eşit aralıklarla taban düğmesinin (ilk yaptığımız işe yaramaz düğme) üzerine yaydık.

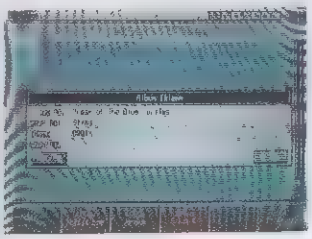
Şu ana kadar karşımıza en sık çıkan problem sonradan eklenen elemanların diğerlerini kapatması oldu. Böyle bir sebepten dolayı arkada kalan bir elemanı öne almak için, elemanı seçin ve ortaya çıkan derinlik ayarlama gadget'larını aynı Amiga pence-

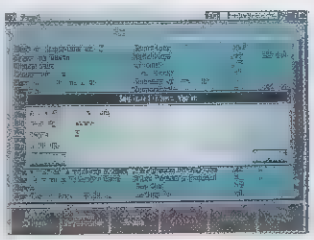


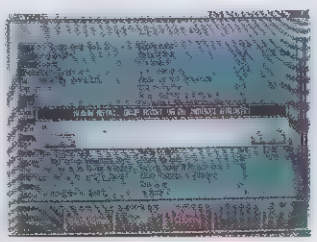


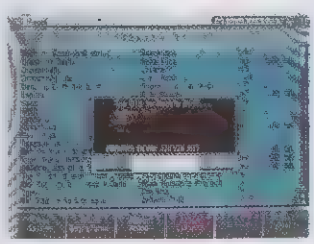
relerinde olduğu gibi kullanın Bu gadgetlar sayesinde her cismi diğerinin önüne veya arkasına atabiliyorsunuz.

Tüm kontrol paneli kutularını yerleştirdikten sonra ekranda kabartı halinde duran ve hiçbir işe yaramayan bir obje sürüsü bulunuyordu. Bu obje-









lere görevler vermeden önce hepsini tek tek tanımlamamız gerekliydi. İlk olarak taban düğmesinin üzerine gittik (obje değiştirme-ekleme modu açıkken) ve çerçeve rengi turuncu olduğu zaman üzerinde iki kere klikledik. Bunu yaptığımızda düğmelere yazı yazmamızı sağlayan panelleri açmış olduk. Ama burada taban düğmesini seçeceğiz diye birkaç kez listeyi ya da diğer objeleri seçtik. Bu yüzden renk değiştiren çerçevenin hangi objeye ait olduğuna özellikle dikkat etmek gerekiyor. Yazı yazmaya başlamadan önce Türkçe fontlardan birini seçmek amacıyla TEXT CONTROL adlı küçük kutucuğun solunda yeralan dikdörtgenin içinde sol tuşa bastık ve yazım kontrolünün yapıldığı pencereyi açtık. Bu pencerenin en üstünde yeralan renkleri kullanarak yazının yeşil olmasını sağladık ve renklerin hemen altındaki gadget'ların en solundaki yardımıyla font seçme menüsüne girdik. Burada bize sunulan fontların içinde Türkçe font olmadığı için pencerenin altlarında yeralan ve içinde küçük bir disket resmi bulunan gadget'ı seçtik. Bu sayede diskte yeralan fontları kullanabilme imkânımız doğmuştu. Hemen Türkçe bir font olan topaz fontunun 8 piksel yüksekliğinde olanını seçtik, ve TEXT CONTROL'e geri döndük Şimdi de düğmenin ortasına değil de tepesine yazmayı sağlamamız gerekiyordu Pencerenin altlarında içine yazı yazılan düğmeyi temsil eden boş bir kutu, yanında da açma-kapama düğmesine benzer bir gadget bulunan bir yer bulunuyordu. Bu açma-kapama düğmesi üzerinde sol tuşa bir kez basınca düğme yukarı çıktı ve boş kutunun yanında "5", "+" ve "-" belirdi. + ve - yi kullanarak yazının kutu tepesine olan uzaklığını 1 yaptıktan sonra pencerenin sol-üst köşesindeki dikdörtgeni kullanarak TEXT-CONTROL'ü ilk gördüğümüz şekline çevirdik. Daha sonra da düğmeye "JAZZ Müzikevi CD listesi" başlığını yazdık.

Aynı basamakları tekrarlayarak aşağıdaki düğmeciklerin hepsinin işlevlerini de içlerine yazdık. Bu düğmeler sırasıyla şu işleri yapmak için seçilmişlerdi:

1. Albüm ekleme
2. Albüm değiştirme
3. Albüm arama
4. Albüm silme
5. Liste sıralama
6. Genel işlemler

Bu işi de bitirdikten sonra, ekranadaki bütün objelere isim vermemiş olduğumuzu farkettik. Asıl kontrolü yapacak olan ARexx programlarını yazarken bu isimlere ihtiyaç duyacağımız için şimdiden girmeye

```
db = 'DiskListesi'()
cr = '0a'X
if numelements(db) = 0 then EXIT
text = inputstring('ALBUM ADINI, GRUP ADINI YA DA INDEKSI GIRINIZ:','')
if text ='' then EXIT
it = objectnumber db,1,
do forever
it = searchitems(it, text
if it='' then do
call inform(text ||' BULUNAMADI.')
EXIT
end
call listscroll(it
tx = duzenle(getitemtext(it))
tx = tx    cr cr  '  ARAMAYA DEVAM EDEYIM MI?
sor  = getresponse(tx)
if sor=0 then break
it = getnext(it)
if it='' then do
call inform(text | ' BULUNAMADI.')
exit
end
end
call listscroll(it,
exit
```

AlbümBul.MACRO İçindeki bilgilerden birini verilen albümün bulunmasını sağlar

```
Db    'DiskListesi'(,
GL    'GrupListesi' ,
IL    = 'IndexListesi'(,
tx    = inputform 'Albüm Ekleme',FormuKur('',)
if tx = '' then EXIT
parse var tx ADI '0a'X GRUBU '0a'X INDEX '0a'X UZUNLUGU
ADI     = left(strip(Adi,'b',      ,30)  | ';'
GRUBU   = left(strip(Grubu,'b')    ,25)    ,'
INDEX   = left(strip(Index,'b',    ,06,  ,  '.
UZUNLUGU= left(strip(Uzunlugu,'b'  ,14)
tx = ADI  | GRUBU  | INDEX    UZUNLUGU
it = appenditem(DL,tx,1)
resim = filerequest('Resmi seçin','')
if resim<>'' then
call setactionpic(it,resim)
else
call setactionnone(it)
call appenditem(GL,GRUBU,1)
call appenditem(IL,INDEX,1)
call ListeSort
exit
```

AlbümGir.MACRO Yeni Albüm girilmesini sağlar.

```
cr = '0a'X

if arg() == 1 then do

tx = arg(1

parse var tx ADI ';' GRUBU ';' INDEX  ',' UZUNLUGU

ADI     = 'ALBUM ADI:'    ||  strip(ADI     ,'b') ||  cr
GRUBU   = 'GRUP ADI :'    ||  strip(GRUBU   ,'b') ||  cr
INDEX   =  INDEX          ||  strip(INDEX   ,'b') ||  cr
UZUNLUGU=  UZUNLUGU           strip(UZUNLUGU,'b')

return ADI  , GRUBU    INDEX ,  UZUNLUGU
end
```

FormuKur(REC).FONKSİYON Yollanan yazıyı bilgi formunda kullanılacak şekle sokar

- Türkiye'de en büyük
- Türkiye'de en zengin program arşivi...
- Türkiye'de program üreten ilk ve tek
- Türkiye'de her bölgede şubesi olan
- Üyelerine en çok donanım desteği veren
- Üyelerine eğitim ve hizmet verebilen
- Üyelerine en son haberleri ileten
- Türkiye'de teknik servisi olan
- Üyelerine çok ucuz ürünler sunan
- Avrupa'da temsilcilikleri olan
- Türkiye'de uluslararası tek
- En az üyelik aidatı alan

Club?

YENİ DÖNEM ÜYE KAYITLARI BAŞLADI

AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB

HANCER

[illegible]

Fiyatı 78 400 TL Üyelere 65 000 TL

TÜRKİYE COĞRAFYASI

[illegible]

TÜRKİYE TARİHİ

[illegible]

İLKOKUL 4 - 5 FEN ve MATEMATİK

[illegible]

APUC 100 CLIP ART 1

[illegible]

Fiyatı 27 000 TL Üyelere 20 000 TL

NEWS 91

[illegible]

Fiyatı 27 000 TL Üyelere 20 000 TL

GOLD PAINT ART 1

[illegible]

Fiyatı 67 000 TL Üyelere 50 000 TL

Tüm APUC şubelerinde [illegible] uygun fiyatlar ile üyelere özel indirim [illegible]

Disket, Disket Kutusu, Mouse Pad [illegible] Amiga [illegible]

MAYIS'DAN İTİBAREN APUC ŞUBELERİNDEN HEDİYE [illegible] HEDİYE SİZİ BEKLİYOR, AÇIKLAMA GELECEK AY...

[illegible]

ANKARA, BOLU, [illegible] AKSARAY İLLERİ

İZMİR, MANİSA, UŞAK, AFYON, AYDIN, MUĞLA, DENİZLİ, ANTALYA, ISPARTA, BURDUR İLLERİ

MALATYA, SİVAS, ERZİNCAN, TUNCELİ, ADIYAMAN, K.MARAŞ, ELAZIĞ, KAYSERİ İLLERİNDEN ÜYE OLMAK İSTEYENLER

TRABZON, SAMSUN, [illegible] ERZURUM, KARS ve AĞRI İLLERİNDEN ÜYE OLMAK İSTEYENLER

DİYARBAKIR, ŞURFA, MARDİN, SİİRT, BİTLİS, [illegible]

İSTANBUL, ANADOLU [illegible] ve KOCAELİ, SAKARYA [illegible] ÜYE OLMAK İSTEYENLER

Diğer illerden ve İstanbulun semtlerinden üye olmak isteyenler

APUC ANKARA
HİTİT
Tunalı Hilmi Cad. Necatibey Pasajı 57/45 Küçükesat/ANKARA
Tel: 9.4.417 14 08

APUC İZMİR
ATLAN
150. sokak No: 31/c Hatay/İZMİR
Tel: 9.51.44 07 88

APUC MALATYA
ÖZGE
Turgut Temelli Cad. Güven İşhanı k:1 No:20 MALATYA
Tel: 9.821.37 809

APUC TRABZON
WINDOW
Meydan Hamam Sk. Doruk Han No: 11 Zemin Kat D: 4 TRABZON
Tel: 9.03.12 20 66

APUC DİYARBAKIR
DİYARKOM
Ekinciler Cad. Ofis DİYARBAKIR
Tel: 9.831.21 [illegible] 72

APUC KADIKÖY
PROBE
Söğütlüçeşme Cad. Pavlonya Sk. Altınoğlu İş Hanı No: 1/301 Kadıköy/İSTANBUL
Tel: 9.1.336 57 [illegible]

GELECEK AY [illegible]

YAKINDA DÜNYACA ÜNLÜ HARDWARE MARKALARINI TÜM APUC ŞUBELERİNDE BULACAKSINIZ

The Marmara Oteli MEC

ÜYELİK İÇİN SON BAŞVURU TARİHİ
31 MAYIS 1992
SİZE EN YAKIN ŞUBEYİ ARAYINIZ

[illegible]
Millet Cad. Karagülü İş Merkezi No 84 K 5 Oda 248 34270 Fındıkzade İSTANBUL
☎ [illegible]

AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB, INTERNATIONAL AMIGA PROFESSIONAL ASSOCIATION e.V. ÜYESİDİR

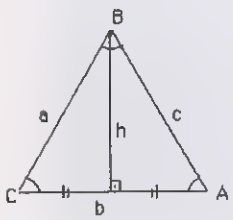
AMIGA

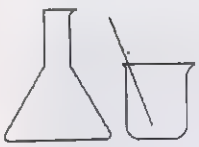
AÇIK ÖĞRETİM OKULUNA HOŞ GELDİNİZ

Evinizde Ders, Test
(Okul öncesinden - ÖSS - ÖYS Hazırlığına kadar)

5 a

2+8= ?





- **OKUL ÖNCESİ**
  - Sayılar, Harfler
  - Renkler (Konuşmalı)
- **İLKOKUL**
  - ✔ **DÖRT İŞLEM (1 - 2 - 3)**
    Toplama - Çıkarma - Çarpma - Bölme (Seviyeli)
  - ✔ **ARİTMETİK**
    Çözümlü Problemler ve Test Sınavı
  - ✔ **FEN BİLGİSİ (3 - 4 - 5)**
  - ✔ **SOSYAL BİLGİLER (3 - 4 - 5)**
  - ✔ **TÜRKÇE (3 - 4 - 5)**
    Son 10 yılın kolej sınav soruları (1500 soru kütüphanesi)
  - ✔ **KOLEJLERE HAZIRLIK (4 - 5)**
    Konu Anlatımlı ve Testli
- **ORTAOKUL**
  - ✔ **TÜRKÇE**
    (Fen Liselerine Hazırlık)
  - ✔ **GEOMETRİ**
    Pisagor, Sinüs, Cosinüs Teoremleri - Alan Hesapları
- **LİSE**
  - ✔ **BİYOLOJİ**
    Şekil ve Grafikli Genel Test
  - ✔ **GEOMETRİ**
    Pisagor, Sinüs, Cosinüs Teoremleri - Alan ve Hacim Hesapları
- **ÖSS - ÖYS HAZIRLIK**
  - ✔ **SOSYAL BİLMLER**
    Tarih - Coğrafya - Felsefe Genel Test (1500 Soruluk Sınav)
  - ✔ **TÜRKÇE**
    Edebiyat, Deyimler, Yazım, Sözcük ve Cümle (1500 Soruluk Sınav)
- **İNGİLİZCE**
  10000 Kelimelik İnglizce - Türkçe, Türkçe - İngilizce Telaffuzlu Sözlük ve TEST Programı

Siz

Amiga'nızla

Sadece

Oyun mu

Oynuyorsunuz?

NOVA AMIGA EĞİTİM SERİSİ

NOVA BİLGİSAYAR HİZMETLERİ SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.

Merkez : Halaskargazi Cad. No : 200 / 1 Osmanbey / Şişli - İST.
Tel : 147 16 17 - 147 05 86 - 148 57 27 - 342 54 00 - 342 54 03
Fax : 132 25 89

İzmir : 1392 Sok. 20 / 2
Alsancak / İZMİR
Tel : 22 36 10 - 22 09 91

Şube : Atrium - Migros 3. Kat Ataköy 9. Kısım
Tel : 559 14 84

```
DL='DiskListesi'[]
GL='GrupListesi'[]
IL='IndexListesi'
if numelements(DL =0 then EXIT
it = selectitem DL,'SILINECEK ALBÜMÜ SECIN.')
tx = getitemtext(it)
parse var tx ADI ';' GRUBU ';' INDEX ';' UZUNLUGU
ADI      = strip(ADI )1
ADI      = left(Ad.       ,30) || ',
GRUBU    = left(Grubu      25) || ',
INDEX    = left(Index     ,06) || ',
UZUNLUGU= left(Uzunlugu ,14)
itGRUP = searchitems(GL,GRUBU)
itINDX = searchitems(IL,INDEX)
tx = duzenle(tx)
tx = tx  | '0a'X  | '   SILINSIN MI?'
call interactive 0)
sor = getresponse tx
if sor 1 then do
call delete(it,
call delete(itGRUP)
call delete(itINDX
end
call interactive(1.
exit
```

AlbümSil.MACRO: Seçilen albümü listeden çıkarır

```
tx = arg(1
parse var tx ADI   ,  GRUBU ';' INDEX ';' UZUNLUGU
cr    0a'X
sp =
tx =        ADI cr sp GRUBU cr sp INDEX cr sp UZUNLUGU
return tx
end
```

Düzenle(tx) FONKSİYON: tx ile yollanan yazıyı, parçalarına ayırır

```
DL='DiskListesi'
if numelements(DiskListesi())=0 then exit
call setposition GenelGrubu ) 640 70)
isim=filerequest('Kaydedilecek Dosyayı seçin:','')
if isim='  then exit
baslik=left('ALBUM ADI',31)  left('SÖYLEYEN GRUP' 26
baslik=baslik  left(INDEX 7)||left('UZUNLUGU',14   '0a X
call savetext isim baslik
do i=1 to numelements(DL
text=getitemtext(DL |''i)||'0a X
call savemoretext(isim,text
end
exit
```

DosyayaYaz.MACRO: Listeyi düzene sokup bir text dosyasına yazar

```
call setposition(GenelGrubu(),220,70
y getclickrow
x=getcolumn()
if x>220 & x<220+getw.dth,Genelgrubu(,) then
if y>70 & y<70+getheight,GenelGrubu[]) then
call activate(getobjectat(x,y))
call setposition(GenelGrubu(),640, 70)
exit
```

Genel1.MACRO: Genel düğmesi seçildiği zaman seçenekleri çıkarır, ve seçilen işlemi yapar

```
DL= DiskListesi',
GL= GrupListesi',
IL= IndexListesi ',
GRP=getborder GL
IND=getborder IL)
call  interactive(0)
if GRP=-1 & IND  1 then
call sortlist(DL,IL,GL)
else
if GRP= 1 then
call sortlist(IL,DL,GL)
else
call sortlist(GL,IL DL
call interactive(1)
exit
```

ListeSort.FONKSİYON: Çağırıldığı zaman aktif olan indekse göre sıralama yapar

başlasak iyi olacaktı. CD listesini tutacak olan listeye gittik ve önce sol, sonra da sağ tuşlara sıra ile bastık (ilk seferinde cisim ekleme-değiştirme modunda olmadığımız için bu tuşlara basmamız pek bir şey ifade etmedi bilgisayara). Daha sonra açılan pencerede (ki bu pencere oldukça tanıdık gelmeli size, burada renkleri ayarlamıştık) renklerin üzerinde cismin adı bulunuyordu. Listeye HyperBook'un verdiği garip ismi sildik ve "DiskListesi" ismini verdik. Aşağıda yeralan düğmeciklerin altısına da bu işlemi uyguladık. Daha sonra göz ayarlarımızın pek de iyi olmadığını farkettik. Ekranda yeralan hiçbir şey ortalanmış değildi. HyperBook'un hazır makrolarından biri olan CenterObject'i yükledik ve ARexx menüsünden "RUN MACRO"-yu seçtik (Makro yüklemek için de ARexx menüsünden yararlanabilirsiniz). Ekrana çıkan pencereden CenterObject makrosunu seçtik ve makro otomatik olarak çalıştırıldı. Makro çalışınca ilk olarak ortalanacak olan elemanı seçmenizi istiyor, daha sonra da bu elemanın hangi cisme göre ortalanmasını istediğinizi soruyor. Eğer sayfaya göre ortalayacaksanız, ortalanacak cismi seçtikten sonra boşta kalmış bir noktada sol tuşa basmanız ve bu sayede kendisine göre ortalanacak cisim olarak sayfayı seçmeniz gerekiyor. Tabanı bu şekilde ortaladıktan sonra tabanın ikinci katını ve listeyi de ortaladık. Düğmecikleri de göz hesabımızı kullanarak listeye göre düzgün bir şekilde ayarladığımızda işimizin en zor kısmını bitirmiştik.

HyperBook uygulamamızda dört tane de özel cisim hazırlayıp bunların ekranın dışında tutulmasını sağlamamız gerekiyordu. Bu cisimlerden ikisi sıralamanın kendisine göre yapılacağı Grup adlarını ve indeksleri tutan listeler olmalıydı. Hemen iki adet liste yapıp tüm renklerini şeffaf yaptık ve isimlerini "GrupListesi" ve "IndexListesi" olarak belirledik. Daha sonra da ARexx menüsünden RUN COMMAND'i seçerek şu satırı girdik:

call setposition(GrupListesi(), 640,gettop(GrupListesi()))

Bu komutu girer girmez GrupListesi adlı liste ekrandan yok oldu. Burada yaptığımız iş, GrupListesi adlı cismi 640 noktalı X koordinatına atmaktan ibaretti. Komuttan da gördüğünüz gibi, HyperBook'ta ARexx kullanırken bir cisme hitap etmek için o cismin adını ve parantezleri '()' kullanmalısınız.

Aynı şekilde diğer listeyi de 640'a attık:

call setposition(IndexListesi(), 640,gettop(IndexListesi()))

Yalnız burada dikkat etmemiz gereken şey, listelerin çerçeve renklerinin şeffaf olmasıydı. Çünkü bu çerçeve renklerinden hangisi şeffaftan farklıysa o listeye göre sıralama yapılmasını sağlayacaktık.

Demin, ekran dışında dört adet cisim bulunacağını söylemiştim. Bunlardan ikisi sıralama listeleriydi. Diğer ikisi de en sağdaki iki düğmenin seçildikleri zaman çıkartacakları ikinci düğme serisi olacaklardı. "Sıralama" düğmesini seçtiğiniz zaman hemen üç düğme belirecek ve bu üç düğmeden biriyle "Albüme göre", "Gruba göre" veya "Indexe göre" sıralama yapılmasını sağlamanız istenecekti. Eğer hiçbiri seçilmezse bu düğme cısımciği geldiği 640 koorainatına geri yollanacaktı. Genel işlemler de aynı şekilde üç düğmelik bir gruba sanip olacaktı. Bu grupta da "Diskten Yükleme", "Diske Kaydetme" ve "Listeyi Temizleme" seçenekleri yeralacaktı.

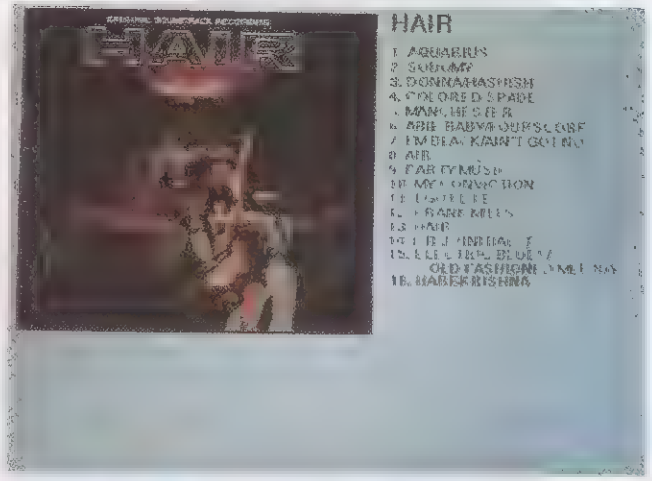
Hemen bu iki düğmeler grubunu nazırladık. Bunların yapacağı işleri yaptıracak makroları yazdık ve düğmelere bağladık (makroları düğmelere bağlama işini nasıl yaptığımızı ileride anlatacağım) Düğmelerin tasarlanması sırasında ilk olarak büyükçe bir taban cısımciği yarattık ve bunun üzerine demin kullandığımız küçük düğmelerden (BIN'-de hazır bir tane duruyorau zaten, sağ tuşa basarak birkaç kopyasını aldık) üçer tane aldık ve yazılarını nazırladık. İlk grubu hazırlar hazırlamaz ci-

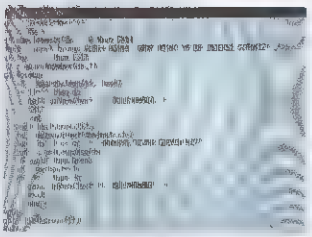
sim ekleme-değiştirme gadget'ının hemen altında yeralan grup yaratma gadget'ını seçtik. Taban cismini içine alabilecek bir alanı seçtik ve ilk grubumuz oluştu. Bu gruplara "SortGrubu" ve "GenelGrubu" adlarını verdik ve ikisini de 640'a attık. Artık genel görünüm tamamlandığına göre ARexx programlarımızı tek tek yazıp bunların belirli düğmeler tarafından çalıştırılmasını sağlamaktan başka işimiz kalmamıştı. Programların nasıl çalıştıklarını burada açıklayamayacağım. AmigaPro'da yeralan ARexx yazısını izlerseniz kısa süre sonra hem bu programların neler yaptığını anlayabilirsiniz, hem de kendi programlarınızı yazabilirsiniz.

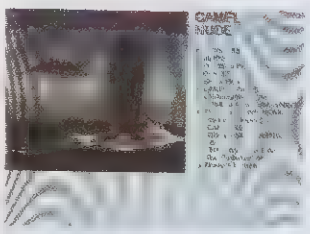
Bu arada, HyperBook'un ARexx komutlarını vermek gibi bir niyetimiz de yok. Eğer gerçekten HyperBook kullanmak istiyorsanız, bir şekilde yasal kullanıcılar arasına girmelisiniz. Bu sayede hem HyperBook'un tüm dökümanına sahip olursunuz, hem de bu harika programı yaratmış olanların hakettikleri ücrefi ödeyerek daha ileride çok daha iyi programlar yaratmaları için onlara destek olursunuz.

Şimdi bir şekilde bu ARexx makrolarını düğmelere bağlamak zorundaydık. Cisim ekleme-değiştirme moduna girip düğmenin üzerinde bir sağ, bir sol tuşa basarak tanıdık penceremizi açtık. En altta bir sıra işlem duruyordu. Bunların arasından ARexx Macro'yu seçtik ve çıkan liste içinde bu düğmeye bağlanacak olan makroyu seçtik. Artık bu düğmeye her basılışında bu makronun çalışmasını sağladık. Bu işlemi kullanarak tüm makroları tüm düğmelere bağladık. Artık program kullanılmaya hazır hale gelmişti.

Ama bir eksik kısım bırakmıştık. Jazz Müzikevi'ne, seçilen albümlerin hakkında bilgi gösterilmesini (kapak resmi dahil) sağlayacağımıza söz vermiştik. Bunun için hemen SCANNER programına giderek albümlerden birinin kapağını taradık. Bunu onaltı renk modunda yaparak belleği biraz rahat bıraktık. Daha sonra DPaint'i çalıştırdık ve ekranın yarısını kaplayan resmin yanına albümle ilgili bilgileri sıraladık. Daha sonra da Harddiskte ayarladığımız özel bir yere bu resmi kaydettik. Resmin ait olduğu albümü listemize eklerken, tüm yapmamız gereken resmin hard diskteki yerini programa bildirmek olacaktır. HyperBook bu eleman seçildiğinde otomatik olarak resmi yükleyip gösterme işini üzerine almış zaten.








```
DL    =  DiskListesi
GL    = 'GrupListesi'
IL    = 'IndexListesi'
call setposition(Sortgrubu(),640,175)
call interactive(0)
call sortlist(DL,GL,IL)
call setborder(IndexListesi(),1)
call setborder(GrupListesi(),1)
call interactive(1)
exit
```

SortDL.MACRO: DiskListesi'ne göre sıralama yapar

```
DL    = 'DiskListesi'
GL    = 'GrupListesi'
IL    = 'IndexListesi'
call setposition(Sortgrubu(),640,175)
call interactive(0)
call sortlist(GL,IL,DL)
call setborder(IndexListesi(),1)
call setborder(GrupListesi(),1)
call interactive(1)
exit
```

SortGL.MACRO: GrupListesi'ne göre sıralama yapar

```
if numelements(DiskListesi()) then exit
call setposition(Sortgrubu(),330,175)
y=getclickrow
x=getcolumn
if x>300 & x<300+getwidth(Sortgrubu()) then
if y>175 & y<175+getheight(Sortgrubu()) then
call activate(getobjectat(x,y))
call setposition(Sortgrubu(),640,175)
exit
```

SortTipi.MACRO: Sıralama düğmesi seçildiğinde seçenekleri ekrana çıkarır ve çağırılanı çalıştırır

```
DL    = DiskListesi
GL    = GrupListesi
IL    = IndexListesi
call setposition(Sortgrubu(),640,175)
call interactive(0)
call sortlist(IL,DL,GL)
call setborder(IndexListesi(),1)
call setborder(GrupListesi(),1)
call interactive(1)
exit
```

SortIL.MACRO: IndexListesi'ne göre sıralama yapar

```
if numelements(DiskListesi()) 0 then exit
call setposition(GenelGrubu(),640,70)
sor=getresponse('Tüm listeyi temizlemek istiyor musunuz?')
if sor 0 then exit
call clearlist(DiskListesi())
call clearlist(IndexListesi())
call clearlist(GrupListesi())
exit
```

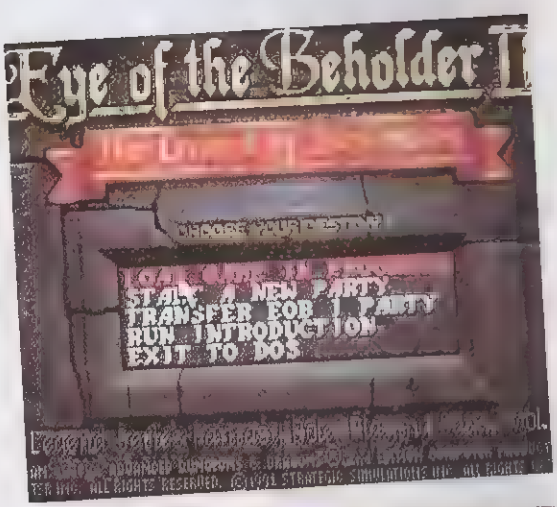
Temizle MACRO: Listeyi temizler

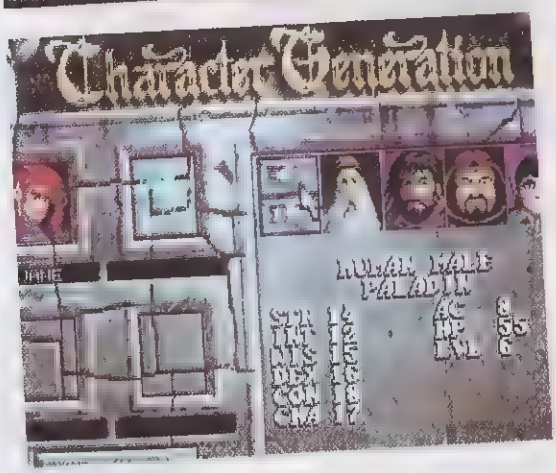
Eye Of The Beholder II

The Legend Of Darkmoon

Ersen Alptekin

Eye of the Beholder I'i oynayanlar bu serinin ne kadar mükemmel bir FRP olduğunu bilirler. İlk oyun FRP'lerde neredeyse devrim yarattı. İkincisi de en az birincisi kadar iddialı ve güzel. Üstelik gelişen teknolojiyle birincisinin tüm zayıflıklarını ortadan atmış. Daha mantıklı ve düzgün çözümler ortaya koymuş. Yani lafın kısası sizi aylarca bilgisayara çivileyecek bir oyun. Eye of the Beholder I'i bilmeyenler ve oynamayanlar için kısa bir giriş yapmak istiyorum. Çünkü bir FRP oynamak için partiseçimi çok önemlidir ve bu işi körlemesine yapmak oyunun ilerleyen bölümlerinde bazı zor durumlara yol açabilir. İki üç defa, bazen de iki üç ayda bir oyuna yeniden başlayabilirsiniz. Bu yüzden ırk, meslek ve kişi özelliklerini kısaca bir özetlemek istiyorum. Ama daha önce Eye of the Beholder'ın dünyasında yani Waterdeep kentinde gelişen olaylara bir göz atalım.

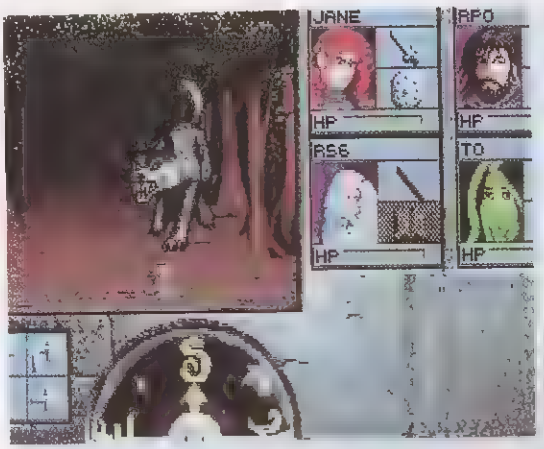


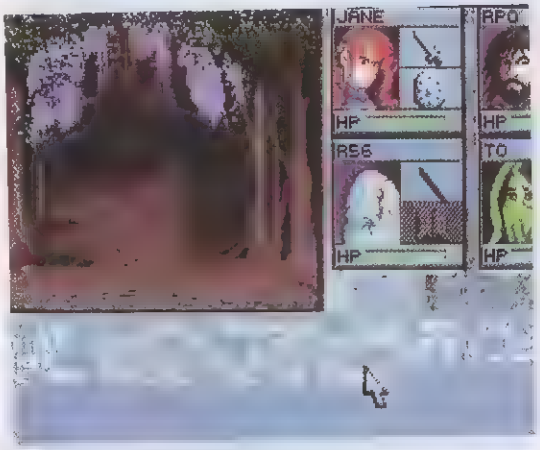


Waterdeep kentinin muhafız birliğinin komutanı Oltec bir gün devriye gezerken saldırıya uğramış bir karavan bulur. Karavanın sürücüsü kalbine giren bir okla öldürülmüştür. Biraz araştırma yaptıklarında atların ve diğer eşyaların yerinde durduğunu ve hatta sürücünün para kesesinin ağzına kadar dolu olduğunu saptamışlardır. Oltec'e göre bu basit bir soygun olayına benzemiyordur. Görünürde kayıp olan tek şey karavanın yolcusudur. Oltec etrafta bulunan izlere bakar. İzlerden birinin ağır bir yük taşıyan birine ait olduğunu bulur ve izler. Fakat bir yerden sonra izler kaybolur. Çalıları araştırırken Oltec, bir kutu bulur ve açar. İçinden Memur Wently Kelso'nun günlüğü çıkar.

Memur Kelso Waterdeep'in araştırmacısıdır ve ilginç olayları araştırmada ün salmıştır. Bu yüzden Oltec günlüğü inceler. Günlükte çok ilginç ve önemli şeylerin yazdığına karar veren Oltec, günlüğü Waterdeep'in en büyük büyücüsü Khelben'e götürmeye karar verir. Khelben günlükte şunları okur:

Kayaları tırmanırken elim kaydı ve düştüm. Bayılmışım. Ne kadar baygın kaldım bilmiyorum. Ayıldığımda çok kötü bir biçimde yaralandığımın farkına vardım. Şuursuzca etrafta gezinmeye başladım. Sanki bir sis perdesinin ardında gibiydim. Sonra bir kulübe buldum. Belki yardım bulurum umuduyla kulübeye doğru yürüdüm. Tekrar bayılmışım.





Gözlerimi açtığımda tüm yaralarımın iyileştiğini ve eskisinden çok daha iyi olduğumu gördüm. Biraz sonra kurtarıcım kapıda belirdi ve artık kalkmam gerektiğini ve yola çıkış vaktinin geldiğini söyledi. Çabucak kalkıp toparlandım. Daha sonra onun için benim ne yapabileceğimi sordum. Benim sadece elimi tuttu ve çok değişik bir rüya gördüm.

Ağaçların arasında bir köy vardı. Sokakları konuşan, gülen, alış veriş yapan insanlarla doluydu. Herkes çok neşeli ve mutluydu. Daha sonra etrafta soğuk rüzgarlar esmeğe başladı. Kara bulutlar gün ışığını geceye çevirdiler. Sonra kara cübbeli uzun boylu bir adam belirdi. Köylülere, artık yeni efendilerinin kendisi olduğunu ve direnmeden itaat etmelerini söyledi. Fakat köylülerden bazıları ona güldü, bazıları küfür ettiler ve bazıları da karşı koydular. Taşlarla sopalarla ona saldırdılar. Kara cübbeli adam buna çok sinirlendi ve köydeki herkesi öldürerek köyü yerle bir etti. Hiç kimse bu köyden kurtulamadı. Kara büyücü daha sonra köyün ortasına gelerek asasını zafer işareti olarak havaya kaldırdı. Yanındaki kara savaşçılarda vahşi çağlıklar atarak kanlı kılıçlarını büyük bir gururla kınlarına soktular.

Bir an köyün ismi belleğimi kapladı. TORZAC!!!

Daha sonra uyandım ve kendimi tek başıma buldum. Ne kulübe vardı ne de kurtarıcım.

Bu olayın geçtiği yeri ve asayı bulmak benim son araştırmamdı. Asa muhtemelen Drow yapısıydı ve çok değerli olacağını düşünüyordum. İlk görevim Torzac köyünü bulmak olacaktı.

Düşümü tekrar gözden geçirdiğimde köyün Waterdeep yakınlarında bir yerde olması gerektiğini buldum. Waterdeep kayıtlarını ve haritalarını inceledim ve bu köy hakkında hiçbir bulguya rastlamadım.

Tam araştırmamdan vaz geçeceğim sırada elime çok eski bir vergi kayıtı geçti. Bu kayıtta Lord Torzac'a vergi borcu olan birkaç kişi soruluyordu. Lord Torzac'ın verdiği cevapta ise köyün yolunun etraflı bir haritası vardı. Bu benim için çok büyük bir buluştu. Artık asanın hayalini kurabilirdim.

Tatlı Miltinda'ma veda ettikten sonra bir sürü erzak ve umutla yola koyuldum.

Köyün geri kalanını buldum. Ahşap evler ortalıkta kalmamıştı fakat taştan evlerden kalanlar rüyamdaki köyle tıpatıp uyuyordu. Köyün orta yerinde ağaçlar büyümüştü. Ağaçların boyutları olayın çok uzun bir zaman önce geçtiğini söylüyordu.

Kasabalı birini araştırmalarımın devamı için rehber olarak tuttum. Rehber, adı İnsal olan bir Halfling'di. Zeka düzeyi oldukça düşük bir kişiydi. Bu civardaki orman kurtlar tarafından istila edilmiş gibiydiler. Zamanımızın çoğunu kurtların ilgilerini çekmemek için harcıyorduk.

Birkaç mezar bulduk. Yakın zamanda gömülmüşlerdi bu yüzden Torzac'ın köylülerinden olamazlardı. Etrafta hiçbir insan yerleşimine rastlamadım. Bu çok iyiydi. Çünkü ayak altında dolaşan insanlar arkeolojiye engel teşkil ederlerdi. Yer altı Drow yerleşimleri belirtilerinin bulunduğu alandan araştırmalarıma başladım, çünkü asa ancak buralarda bir yerde olabilirdi.

Bir gece iki kadın savaşçıyla karşılaştık. Onları civardaki Drow yerleşim birimleri hakkında sorguya çekmek istedim, fakat hiç yardımcı olamadılar. Daha sonra İnsal onları rahatsız etti ve söylenerek gittiler.

Bir süre daha araştırma yaptım fakat hiçbir şey bulamadım. Waterdeep'e erzak almak ve araştırmalarıma devam etmek için geri döndüm. İnsal'ı da kovdum. Böylelikle daha kolay ve çabuk hareket edebilecektim. Şans eseri Waterdeep'e festival sırasında geri dönebildim ve festivali tatlı Miltinda ile geçir-

dim...

Khelben bu günlüğü okuduğunda ters giden bir şeylerin olduğunu düşünür. Zaten bir süredir Waterdeep'in kuzeyinde bulunan ormanlarda mütemadiyen insanlar esrarengiz bir biçimde kaybolmaktadır. Bu yüzden sizden yardımınızı ister.

İşte partiniz oyunun burasında olaya dahil oluyor.

Şimdi gelelim partinizi kurmada yardımcı olacak ırklara.

DWARVES: Dwarf'ların en belirgin özellikleri güçlü fizik yapılarıdır. Boyları çok kısa olmalarına karşın yaklaşık 150 kilo çekerler ve vücutları sadece kastan oluşur. Çok iyi savaşçı olurlar. Zehirlere karşı doğal bir bağışıklıkları vardır.

Kabiliyet olarak, -1 Dexterity, +1 Constitution, -2 Charizma alırlar.

Sınırlamalar, Cleric 10. level, Thief 12. level'ı aşamazlar.

ELVES: Doğuştan okçu bir ırktır. Her ok, uzun veya kısa kılıç için +1 bonus alırlar. Vücut olarak uzun boylu ve zayıftırlar. Sleep ve Charm büyülerine karşı bağışıklıkları vardır.

Kaabiliyet olarak, +1 Dexterity, -1 Constitution alırlar.

Sınırlamalar, Cleric 12. level, Fighter 12. level ve Thief 12. level'ı aşmazlar.

GNOMES: Dwarfların uzaktan akrabalarıdır. Çok zeki ve kötüdürler. Orta derecede büyüye karşı dirençlidirler. Çok şakacıdırlar ve ''sakın bir Gnoma arkanı dönme'' diye haklarında bir söz söylenir. Kaabiliyet olarak, +1 intelligence, -1 Wisdom alırlar.

Sınırlamalar, Cleric 9. level, Fighter 11. level'ı aşamazlar.

HALF-ELVES: İnsan elf karışımı bir ırktır. Elf arkabalarından biraz daha güçlüdürler. Birçok meslek karışımına sahip olabilirler. Büyüye karşı dayanıklıdırlar.

Kaabiliyet olarak ekstra bir özellikleri yoktur.

Sınırlamalar, Mage 12. level, Thief 12. level'ı aşmazlar.

HALFLINGS: Rahatlıklarına düşkün bir ırk olarak bilinirler. Barışçı bir ırk yapıları vardır. Zora gelmezler. Sling kullanırken +1 bonus alırlar.

Kaabiliyet olarak, +1 Dexterity, Fighter olmayanlar -1 Strength bonusu alırlar.

Sınırlamalar, Cleric 8. level, Fighter 9. level'ı aşmazlar.

HUMANS: En fazla populasyona sahip ırktır. Saldırgan ve materyalistik olurlar. Kaabiliyet ve sınırlama olarak herhangi bir bonus almazlar.

Bu oyunun birincisini oynayanlar oyunda geçen meslekler hakkında az çok bilgi sahibi olabilirler. Ama bu oyunu daha önce hiç oynamamış olanlar (hiç zannetmiyorum ya!) gözlerini açıp aşağıdaki yazıyı okusunlar. Bu arada meslekler hakkında bilgi sahibi olanlar çay içip, gazete okuyabilirler.

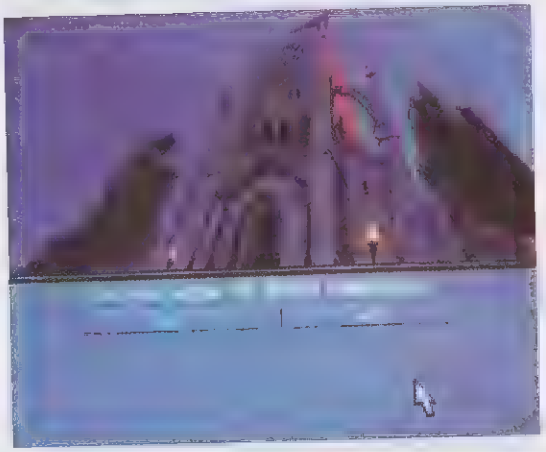
CLERICS: Savaşçı rahiptirler. İnançlarını , kalplerinde olduğu kadar silahlarında da taşırlar. Sihir kullanımı ve ağır silahlar üzerinde eğitilirler. Her çeşit zırhı giyebilirler. Sadece Mace (gürz) veya Flail (topuz) gibi ağır ve ezici özellikleri olan silahlar kullanabilirler. Cleric'ler Mage'ler gibi kullandıkları sihirleri kitaplara yazmak zorunda değillerdir. Bu sihirler daima bedenlerinde ve akıllarında bulunur. Cleric'lerin ayrıca Undead karakterlere karşı özel bir güçleri vardır. Bu mesleğin belirleyici özelliği Wisdom'dır. Wisdom derecesi 13'ün üstünde olan Cleric'ler her fazla puan için ekstra büyü sayısı alırlar.

İstenen Özellik: Wisdom.

İzin Verilen Irklar: Human, Dwarf, Elf, Gnome, Half-Elf, Halfling.

İzin Verilen Silahlar: Mace, Flail, Staff, Sling.

FIGHTERS: Savaş taktikleri ve silah kullanma uzmanı olan savaşçılardır. Eğitimleri tüm silah ve zırh kullanımı üzerinedir. Her çeşit zırhı giyip silahı kullanabilirler. Herhangi bir büyü kullanmazlar. Sadece kendi kuvvetlerine güvenirler.

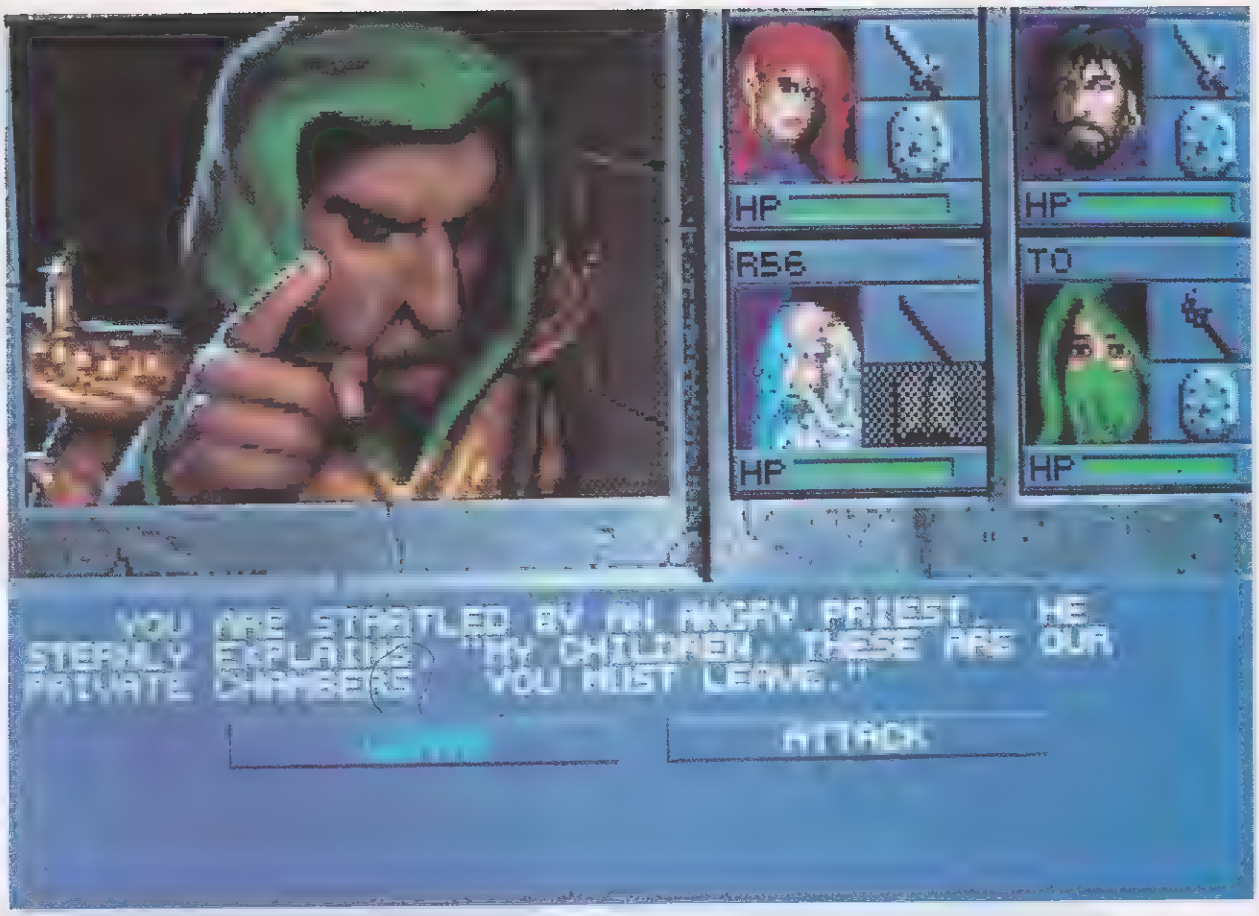


İstenen Özellik: Strength.

İzin Verilen Irklar: Hepsi.

İzin Verilen Silahlar: Hepsi.

MAGES: Büyülerin sırları ve büyü yapma teknikleri üzerinde eğitilirler. Büyücüler kötü savaşçılardır, fakat bu zayıflıklarını güçlü büyülerle örtmeye çalışırlar. Kendi zekalarına ve sihir kaabiliyetlerine güvenirler. Önde savaşçılar çarpışırken büyücüler arkada kalarak savaşçılara büyülerle yardımcı olmaya çalışırlar. Büyücüler zırh giyemezler ve kötü savaşçılıkları



yüzünden çok az silah kullanma şansına sahiptirler. Büyücüler seviye atladıkça çok güçlü olurlar.

İstenen Özellik: İntelligence.
İzin Verilen Irklar: Human, Elf, Half-Elf.
İzin Verilen Silahlar: Dagger, Staff, Dart.

PALADINS: Gerçeğin ve adaletin adına dövüşen seçkin savaşçılardır. İyi ve adaletli olmak onların yemeği, içeceği gibidir. Paladinler kötü karakter olan partilere katılmazlar. Diğer yüksek dereceli savaşçılar gibi Pladinler yakın dövüş silahlarını oldukça hızlı kullanırlar. Her tür zırhı giyebilirler. Ayrıca yüksek seviyeli Paladinler, Cleric büyüleri kullanabilirler.

İstenen Özellik: Strength, Charisma.
İzin Verilen Irklar: Sadece Human.
İzin Verilen Silahlar: Hepsi.

RANGERS: Avcı, izci ve ormancı olarak eğitilirler. Kılıçları ve yayları ile olduğu kadar diğer özellikleri ile hayatta kalmaya en yatkın kimselerdir. Her çeşit silahı ve zırhı kullanabilirler. Fakat ağır zırhlar hareket kaabiliyetlerini düşürür. Hafif zırh veya deri zırh giydiklerinde her iki elleriyle de yetenek kaybetmeksizin silah kullanabilirler.

İstenen Özellik: Sterngth, Dexterity, Wisdom.
İzin Verilen Irklar: Human, Elf, Half-Elf.
İzin Verilen Silahlar: Hepsi.

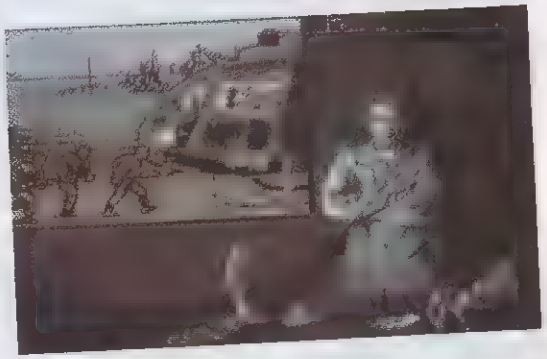
THIEVES: Çok karışık bir grupturlar. Bazıları çok iyidir. Bazıları kötülük düşkünü olurlar. Genellikle yaşamlarını hırsızlık yaparak geçirdiklerinden bu konuda kendilerine has özelliklerini geliştirmişlerdir. Tuzakları etkisiz hale getirmede, kilitli kapıları açmada ve insanları arkadan vurmada eşi benzeri yoktur. Hareketlerinin hızlı ve sessiz olması bakımından deri zırhlardan başka zırh kullanmazlar. Ayrıca iki el gerektiren ağır silahları da kullanamazlar.

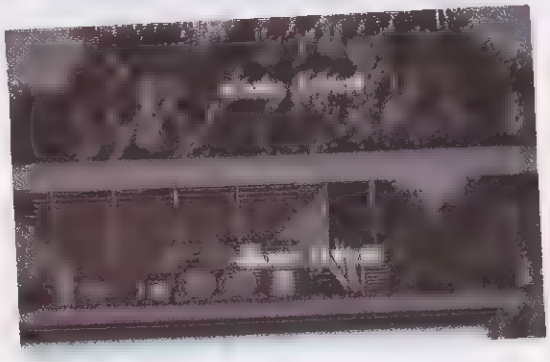
İstenen Özellik: Dexterity.
İzin Verilen Irklar: Hepsi.
İzin Verilen Silahlar: Herhangi.

Bu aylık bu kadar. Gelecek ay büyüler hakkında bilgi vereceğim. Oyunu almak için fazla acele etmeyin daha Türkiye'ye gelmesi için zannedersem bir ya da bir buçuk ayın geçmesi gerekir. Biraz sabırlı olun. Bu güzel oyun gösterdiğiniz sabra değecektir.

Alcatraz

Kemal Sanlav





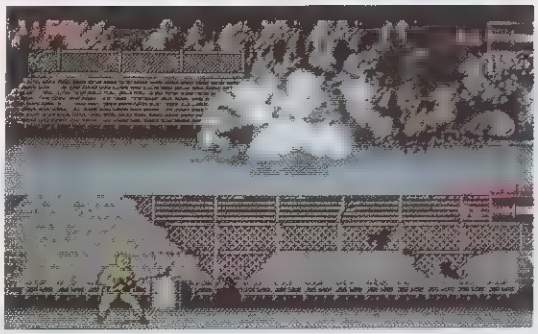
Bazı oyunların bilgisayar dünyasında bir efsane haline geldiğinin hepiniz farkındasınızdır. C-64'ün ilk yıllarında piyasaya sürülen bir oyun doğrusu o dönemde beni çok etkilemişti. Belki de hep oyun salonlarında oynadığım bir oyun türünü evde oynamanın verdiği bir heyecan vardı üstümde. Bununla beraber oyunun filmini de defalarca seyretmiş olmam herhalde etkiyi daha da artırmıştı. Evet yanılmadınız... Arnold Schwarzenegger'in başrolünü oynadığı Commando filminin oyunundan söz ediyorum. Komando türünün en güzel örneklerinden biri olan bu oyun üzerinden yıllar geçmesine rağmen hâlâ sevilerek oynanır. Beni bu tür oyunlara alıştıran oyundur Commando.

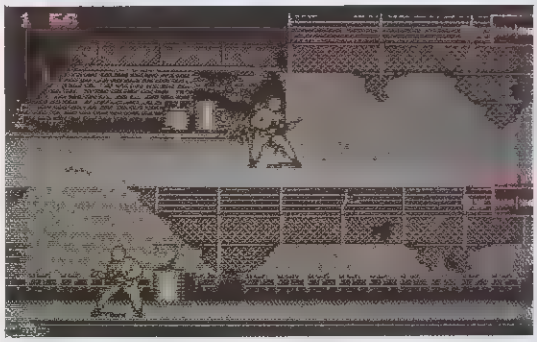
Aradan uzun zaman geçti. Birçok özel timi konu alan çeşitli oyunlar gerek AMIGA'da ve gerekse C-64'te piyasaya sürüldü. Hepsinin konuları ufak tefek farklarla birbirine benzemekteydi. Ya esir düşmüş adamlarımızı kurtarmaya çalıştık ya da kaçakçılara karşı mücadele verdik. İşte yeni oyunumuz olan Alcatraz bu şıklardan ikincisini konu almakta. Amerika'nın Alcatraz adasında kümelenen Mafya'ya karşı en üstün mücadeleyi bu oyunda vereceğiz. Bu adada üstlenen mafya, uyuşturucu kaçakçılığıyla büyük miktarda zarara sebep olmaktadır. Ada öylesine sıkı koruma altındadır ki hiçbir şekilde oraya ulaşıp bir baskın yapılamamaktadır. Artık tek bir çare kalmıştır; özel komando birliğini bu göreve getirmek. Adaya, tek çıkış yolu olan denizden ulaşılacaktır. Bunun için uzun süren bir kano yolculuğu yapılacaktır. Adaya çıktıktan sonra bazı önemli binalara baskınlar yapılıp belgeler ele geçirilecektir. Operasyonun süresi iki saatle sınırlıdır. Bu süre içinde adadan kaçış planı dahilinde iş göremeyenler orada bırakılacaktır.

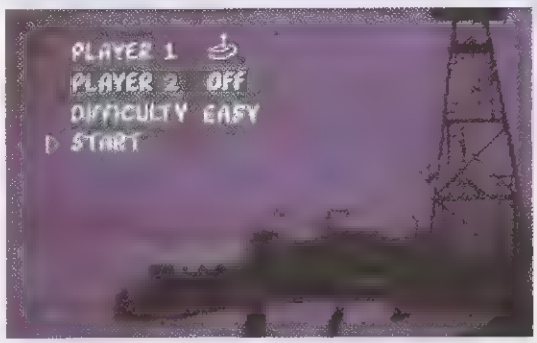
Oyunun konusu kısaca böyle. Aslına bakarsanız konuda pek bir değişiklik yok ama oyunda kullanılan bazı özellikler gerçekten Alcatraz'ı dikkat çekici kılmış. Oyun yüklendiğinde alcatraz'ı bir arkadaşınızla birlikte iki kişi oynayabileceğinizi hemen anlayacaksınız. Ayrıca oyunda zorluk derecelerinde kullanılmış olması gayet güzel düşünülmüş. Dilerseniz oyun hakkındaki ipuçlarını vermeye kullanılan silahları kısaca tanıtarak başlayalım.

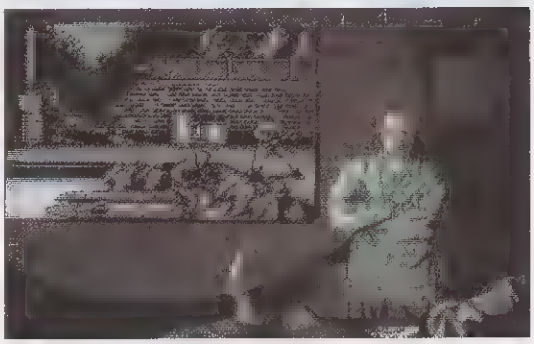
Oyun esnasında yerde görülen bıçaklar ilk silahımızı oluşturacaktır. Bence silahların içinde en etkisiz olanı bu. Karşınıza çıkan bir düşmanı öldürmek için ona iki tane bıçak atmanız yeterli olacaktır. Uzun mesafeli hedefler için el bombalarına büyük iş düşüyor. Bunlarla uzak-

ta bulunan hedefleri vurabilirsiniz. Yerde zincir şeklinde bulabileceğiniz bu silah işinize yarayacaktır. oyunda en etkili silahlardan birini de Alev Makinası oluşturmakta. Bu silahın sayesinde hem uzaktaki hem de yakındaki hedefleri vurabilirsiniz. Yerde tüp benzeri bir şeyler gördüğünüzde hemen almaya gayret edin. Silahlarımızdan sonuncusunu ise makinalı tüfek









oluşturuyor. Mermileriniz tükeninceye kadar size çok büyük fayda sağlayacaktır. Üzerinize gelen düşmanları büyük bir başarıyla yok etmesinin yanı sıra köpekler için de iyi bir çözüm. Gördüğünüz bir yerde alırsanız mutlaka düşmanlarınızı daha kolay avlarsınız.

Oyunun ekranında sizin için gerekli olan tüm bilgileri bulabilirsiniz. Oyundaki zamanı ekranın sol üst köşesinde görmeniz mümkün. Ayrıca sağ üst köşeden o anki silahınızı, sağ alt köşeden ise kalan hakkınızı görebilirsiniz. Oyunda göreceğiniz yeşil kıyafetli adamlar komando birliğinin adamları olacak. Diğer mavi kıyafetliler ise yok etmeniz gereken düşmanlarınız. Şimdi de oyunun bölümlerine kısaca bir göz atalım.

İlk bölümde büyük bir binanın içine girip mafya elemanlarının suçlu olduklarını ispat eden belgeler arayacaksınız. Bu araştırmalar sırasında düşman kuvvetleriyle çok şiddetli çarpışmalar yapmak zorunda kalacaksınız. Sizi bekleyen tek tehlike bunlar değil. Üzerinize saldıran bu düşmanların haricinde yollara gizlenmiş mayınlara da dikkat etmeniz gerekiyor. Yuvarlak ve beyaz renkli cisimler gördüğünüzde bunlardan uzak durmaya gayret edin. Şayet yoğun bir saldırıya maruz kalırsanız kaya ve ağaçları kendinize siper olarak kullanabilirsiniz. bazı binaların iç dizaynı farklı çizilmiş. Bunlara girdiğinizde çıkış kapısını bulmak zorunda kalacaksınız. Bu işi yaparken size en büyük yardımı ekranın hemen altındaki harita yapacaktır. Bu haritadan kapının yerini, düşmanlarınızı ve kendinizi görebilirsiniz. Kapıyı bulduğunuzda diğer bölüme geçme şansınız bulunmakta. Tek farkı diğer bölümde oyuna başladığınız yer. Adamların size atacağı el bombalarına dikkat etmeyi sakın unutmayın. Ayrıca alev makinesinin üstünden dikkatli bir şekilde atlamayı da ihmal etmeyin.

İkinci bölüme gelince, bu bölüm ilk bölüme nazaran biraz daha zorlu. İlk bölümde yer alan mayın ve köpekler burada da var ancak bunlardan sıyrılmak insanı oldukça zorluyor. Binadaki uyuşturucuları yok etmek bu bölümdeki ana görevimiz. Yine çok sıkıştığımızda binaları ve kayaları kullanın. Ekrandaki grafiklerin değişiklikleri hemen dikkatinizi çekecektir.

Üçüncü bölüme geçtiğinizde çengelinizi kullanmak durumunda kalıyorsunuz. Binaya çıkışın zorluğu sizi buna zorlayacaktır. Köprüye benzer bir yerde ilerlerken rakiplerinizin saldırılarına çok dikkat etmelisiniz. Çünkü oyunun ilerleyen bölümlerinden birinde olmanız sizi çok kolay yok etmeye yetebiliyor. Helikopterle adadan firar kısmını size bırakıyoruz.

Infogrames firmasının iki disket halinde üretip piyasaya sürdüğü bu oyunu çok beğeneceksiniz. Özellikle Arcade türü oyunlardan hoşlanan arkadaşlar için kaçırılmaz bir oyun olarak görüyorum. Grafik ve ses özelliklerini de oyuna dahil edersek Alcatraz iyi oyunların arasında hak ettiği yeri alıyor.

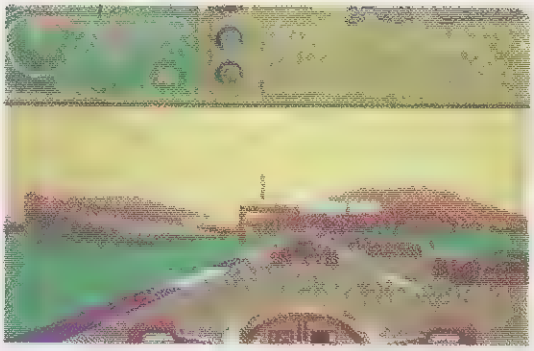
Vroom

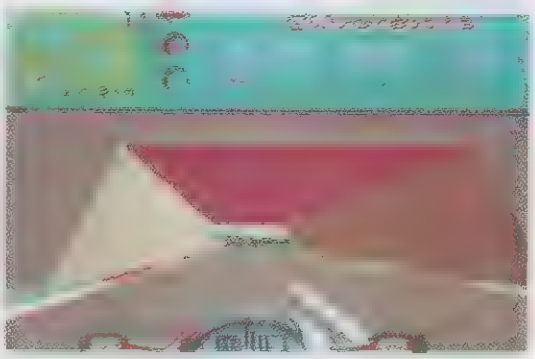
Kemal Sanlav

Bilgisayara sahip olan arkadaşların on tanesine 'en çok hangi tür oyunu seviyorsunuz?' diye bir soru sorsam eminim ki en az beşinin cevabı 'Araba Yarışları' olur. Aslına bakarsanız bana da sorsalar ben de aynı cevabı veririm. İnsandaki kazanma arzusunu en fazla kamçılayan oyunların başında her halde bu türler gelir. Bugüne kadar AMIGA'da gerçekten çok güzel Araba Yarışları üretildi.Bunun yanında motosiklet yarışlarının üstün kalitesini de unutmamak gerekir. Arşivime şöyle bir göz attığımda en son Lotus II'yi oynadığımı hatırladım. Gerçekten grafik ve oynayış biçimi yönünden bu türün en iyi örneklerindendi. Ama eminim ki elimize geçen son oyunların içinde kayda değer olanlarından biri olan Wroom en az Lotus II kadar ilgi çekecek. dilerseniz şimdi oyun hakkındaki kısa gözlemlerimi ileteyim.

Oyunda kullanılan vektör grafikleri bana kalırsa bir hayli güzel. Bu tip grafiklerde bildiğiniz gibi hızın büyük önemi bulunmakta. Vroom'da da bu hız gayet iyi bir şekilde kullanılmış." oyun salonlarında özellikle Arcade tutkunlarının bu tip oyunlara yabancı olmamaları gerekir. Disketimizi yüklemeye başladıktan hemen sonra ekrana güzel dizayn edilmiş bir araba resmi gelecektir. Bu resmi görüp de havaya girdikten sonra hemen oyunun menülerine bir giriş yapalım isterseniz.

Oyunda size tanıtacağım ilk bölüm Training kısmı. Oyuna başlamadan önce ilk olarak buraya uğramanızı şart olarak görüyorum. Çünkü burası size hem arabanızı hem de parkurları tanıma fırsatı verecektir. Bu olay bir anlamda maç öncesi yapılan ısınma hareketleri gibi.





Yarış esnasında bu bölümün ne kadar faydalı olduğunu daha iyi anlayacaksınız.

Arcade bölümü ise bence o kadar geçerliliği olmayan bir bölüm. Çünkü araba yarışlarında amaç fazla puan almak olmamalı. Işte bu bölümde sözünü ettiğim şeyi göz önünde bulundurmak zorundasınız. Ne kadar çok arabayı geçerseniz o kadar fazla puan alırsınız. Şayet diğer tura geçmek gibi gayet doğal bir amacınız varsa yeteri kadar arabayı ekarte etmek zorundasınız.

Şimdi geldik Race bölümüne. İlk bölüme ayrılmış olan bu kısımda esas amaç ön plana çıkıyor. Buradaki ana hedefiniz, gerçek yarışlarda da olduğu gibi, sıralamada iyi bir yer edinmek. Burada elde edeceğiniz derece yarışa başlama anınızdaki konumunuz için çok önemli olacaktır. Oyunda bulunan bir diğer menü de Demo seçeği. Özellikle oyuna ilk kez merhaba diyenler için bu kısım bence çok yararlı. Oyun öncesi olayları burada görmek bir ön fikir için oldukça faydalı. Birçok oyunda olduğu gibi Vroom'da da oyunu oynama kolaylığı hemen dikkati çekmekte. Bu yarışta arabanızı ister joystick ile ister mouse yardımıyla idare edebiliyorsunuz. İlk birkaç oynayışımda mouse'u denedim ama doğrusu istediğim performansı bir türlü alamadım. Çünkü virajlara girince arabayı yeteri kadar seri hareket ettiremiyorsunuz. Doğal olarak araba yoldan çıkıyor ve sinirleriniz geriliyor. O yüzden siz Joystick yardımıyla oynamayı deneyin. Aynı Lotus'ta olduğu gibi bu oyunda da arabanızı otomatik vitese geçirebiliyorsunuz. Böylelikle yarış esnasında bir de vitesle uğraşmak durumunda kalmıyorsunuz. Tabii oyunu biraz daha zorlaştırmak isterseniz normal vitesle oynayabilirsiniz. Oyun ekranında ise yarış esnasında

ihtiyacınız olan her şeyi bulabilirsiniz. Özellikle harita sizin çok işinize yarayacak. Çünkü yolun belli kısımlarındaki sert virajları bu haritadan takip etmezseniz haliniz harap demektir. Çünkü gerekli olan hız ayarlamasını yapmazsanız kendinizi bir anda yolun dışında bulursunuz. Ayrıca menülerden yaptığınız değişikliklere göre ekranın sağ üst köşesinde ya da geçtiğiniz araba sayısını ya da kaçıncı olduğunuzu görebilirsiniz.

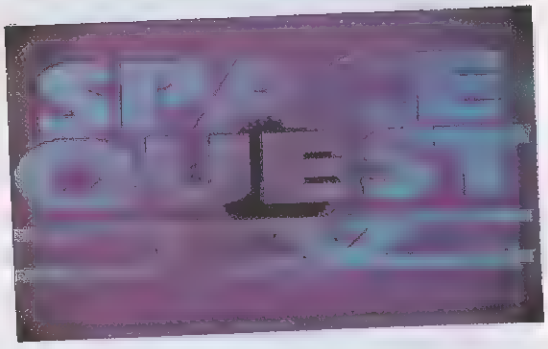
Oyunun hızı belli standartların üstünde oluşu insanı bir anda cezbediyor. Kullanılan ses özellikleri, grafiklerdeki başarıyla çok iyi bir uyum sağlamış. Yazımın başlarında belirttiğim gibi Lotus'tan sonra benim gördüğüm en iyi araba yarışı oyunu. Lankhor firması tarafından üretilen bu tek disketlik oyun sayesinde öyle tahmin ediyorum ki bilgisayarınızın önünde bir hayli zaman geçireceksiniz. Gelecek ay tekrar birlikte olmak ümidiyle şimdilik hoşçakalın.

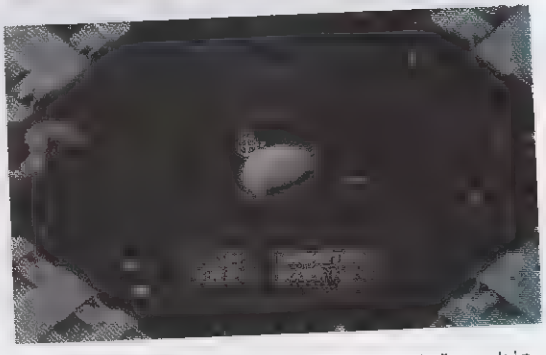
%80

Space Quest IV

Ercüment Sezer

Sierra'nın yeni oyun sistemiyle King Quest V'te tanıştık. Doğrusu ilk izlenimlerimiz hiçte olumlu değildi. Bu yeni sistem oynanış bakımından rezaletti. Daha sonra Larry V çıkageldi ve yeni oyun sistemine daha sıcak bakmamızı sağladı. Fakat son gelen Space Quest IV'te sizi bilmem ama ben bu oyun sistemine hayran kaldım. Bu oyun şekli Space Quest için biçilmiş kaftandı. Space Xuest IV diğer üç oyundan daha farklıydı. Konusu da uçuk, oynanabilirliği daha yüksek ve kahramanımız ROGER WILCO'yu daha zorlu bir macera bekliyor. Eveeet! Artık müthiş maceramıza başlayabiliriz.



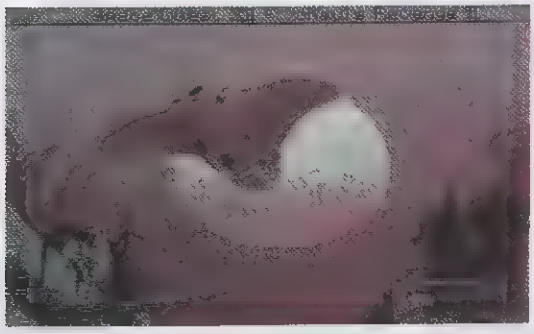


Uzayın her zamanki sessizliğini bozan bir uzay aracı dünyanın yörüngesine demir atar. Uzay aracındaki esrarengiz yabancılar kahramanımız Roger Wilco'yu bulmak için dünyayı ellerindeki mükemmel bilgisayar yardımıyla tararlar. Sonuç olarak Roger'ın yeri saptanır. Kahramanımız ise bu arada bir barda maceralarını (biraz abartılı da olsa) anlatmakla meşguldür. Bu sırada yanına yaklaşan iki android kimliğini sorar ve Roger Wilco olduğu kanıtlanınca beraber dışarı çıkarlar. Androidler ellerinde beliren bir aleti çalıştırınca ortaya üç boyutlu bir görüntü çıkar. Sevimsiz bir kafanın anlatmaya başladığı hikaye gerçekten çok ilginçtir. Anlattıklarını özetlemeye kalkarsak. Kısaca gelecekte, şu anda görüntüsünü gördüğünüz bu mahluk için yazgı çok kötü sonuçlanacak ve bu yazgının değişmesi için Roger'ın ölmesi gerekiyormuş. Görüntü kaybolduktan sonra androidler sizi vurmak için hareketlenirler. Fakat tam bu sırada ortaya çıkan bir adam sizi onların elinden kurtarır. Fakat androidler hâlâ peşinizdedir. Sizi kurtaran adama, neler olduğunu sorduğunuzda olanları açıklamak için vakit olmadığını söyleyerek elindeki koca silahı ateşliyor ve bir zaman kapısı açılıyor. Adamın ''hemen git!'' demesi üzerine kahramanımız tereddütsüz kendini zaman kapısından içeri atar ve bilinmeyene doğru bir yolculuk başlar.

Kahramanımız zaman arasındaki yolculuğunu sürdüre dursun biz oyunun oynanış şeklinden sözedelim. Mouse ile kontrol ettiğimiz ikonun çok çeşitli fonksiyonları var. Sol buttona bastığınızda o anda hangi fonksiyondaysa kliklediğiniz obje üzerinde o işlemi (eğer obje o işlemi yapmaya uygunsa) yapacaktır. Sağ buttona bastığınızda ikonu değiştirebilirsiniz.

Yürüyen adam ikonu adamınızı hareket ettirmeye, göz ikonu herhangi bir nesneyi incelemeye, el ikonu oyunda karşılaşacağınız objelere emir (kullanmaya) vermeye, konuşan adam ikonu konuşmaya, burun ikonu koklamaya ve dil ise ikonu herhangi bir nesnenin

tadına bakmaya yarıyor. Bu ikonları, ikonu ekranın üst köşesine götürdüğünüzde ortaya çıkan menüden de seçebilirsiniz. Bu menüdeki diğer seçeneklerden biri olan ÇANTA inventory kısmına geçmenizi sağlar. INVENTORY penceresindeki bir objeyi dışarı çıkarmak için ilk önce objeyi daha sonra da OK'u kliklemeniz yeterli. Bu seçeneğin yanındaki seçenekle oyun için gerekli ayarlamaları yapabileceğiniz ekrana geçmenizi sağlar. Bu ekrandaki ayarlamalarınızı yaparak isterseniz hafızadan kazanç sağlayabilirsiniz. F tuşları her zamanki görevlerini sürdürüyorlar. F5 ile oyunu save edebilir, F7 ile restore yapabilirsiniz ve F9 ile RESTART yapabilir oyunu baştan oynayabilirsiniz. Tabi bu arada SAVE LOAD işlemleri için bir formatlı disk hazırlamayı unutmayın. Gerekli olan ikon-



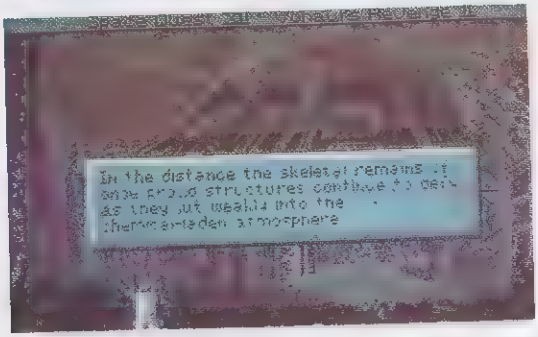
ları açıkladığıma göre artık Roger Wilco'yu bıraktığımız yere dönebiliriz.

Roger Wilco ayaklarını yere bastığında kendini Space Quest XII'de buluyor. Bulunduğunuz yer harap ve yıkık bir şehrin caddelerinden biri. Karşıda ise bütün heybetiyle bir kale yükseliyor. Kontrol size geçtiğinde bir ekran sola ilerleyin. Bu ekranda hurda bir zaman aracı bulunuyor. El ikonunu hurda araca klikle-

diğinizde içini göreceksiniz. Torpido gözünü klikleyin ve yine el ikonuyla torpido gözündeki aleti alın. Aldığınız alet herhangi bir bilgisayar merkezine bağlanabilen portatif bir bilgisayar. Fakat ne pili ne de çalıştırabileceğiniz aleti var. Bilgisayarı aldıktan sonra iki ekran sağa gidin. Eğer karşınıza zombi çıkarsa derhal kaçın. Eğer davul çalan oyuncak bir tavşana rastlarsanız telaşlanmayın. Sağa ilerleyince hurdaların arasındaki (bütün alma işlemlerini el ikonuyla yapın) ipi alın. Daha sonra aynı ekranda biraz yukarıda bulunan boşluğa gidin. İnventory ekranından ipi seçin ve hemen önünüze yere klikleyin. Eğer doğru yere kliklerseniz birkaç saniye sonra tavşan tam ipin üzerine gelecektir. Hemen tavşanı el ikonuyla yakalayın. İnventory ekranında göz ikonuyla tavşanı incelediğinizde arkasında bir pil olduğunu göreceksiniz. Pili alın ve bilgisayarın üstüne klikleyin. Artık bilgisayarınızın pili de var. Bilgisayarı aldığınız yerden bir ekran yukarı gidin. Bu ekranda hurda bir tank göreceksiniz. El ikonu ile tankın ön tarafındaki deliği klikliğiniz tankın içinde bir bomba bulacaksınız. Bombayı alın fakat yine aynı yere koyun. Çünkü bomba puan almaktan başka bir işe yaramıyor. İki ekran sağa ilerlediğinizde yerde bir kanalizasyon kapağı göreceksiniz. El ikonuyla kapağı klikliğinizde Roger kapağı kaldırıyor ve içeri atlıyor.

Şu anda bulunduğunuz yer kanalizasyonda gizlenmiş bir oda. İlk önce masanın üzerindeki kavanozu alın. Daha sonra masanın üzerindeki objeye el ikonuyla klikleyin. Objenin altında bulunan düğmeye bastığınızda daha önceden kaydedilmiş üç boyutlu bir görüntüyle karşılaşıyorsunuz. Üç boyutlu görüntüdeki yaşlı adam size uzun bir hikaye anlatıyor ve ardından ekliyor ''tek umudumuz sensin''. Daha sonra sol taraftaki kapağın kilidini el ikonuyla klikleyin ve buradan çıkın. Şu anda kanalizasyon dehlizlerindesiniz. Hemen iki ekran aşağı inin. Tam köşeye ilerlerken duvardaki delikten yeşil bir asit akıyor ve üzerinize geliyor. Hemen alt sağ köşeye gelin ve tam köşede hareketsiz durun. Yeşil asit tam önünüze geldiğinde kavanozu üzerine klikleyin. Böylece kavanozu asitle doldurabilirsiniz. Artık buradan çıkmanın zamanı geldi. Sol alt köşeye kadar sola ilerleyin ve yukarı çıkın. Bu ekranda yukarı çıkan bir merdiven va kanalizasyon kapağı var. El ikonuyla kapağı veya merdiveni klikleyin ve yukarı çıkın. Yukarı çıkmak için kanalizasyon kapağını araladığınızda bir uzay aracının yere indiğini görüyorsunuz. Araçtan çıkan siyah üniformalı androidler etrafa dağılarak sizi aramaya başlıyor. Hemen sokağı klikleyerek yukarı çıkın. Yukarı çıktığınız yer, hurda tankın bulunduğu ekran. Hemen bir ekran sağa ilerleyin. Bu ekranda uzay aracı bulunuyor. El ikonunu uzay aracına klikleyerek içeri girin. İçeri girdiğinizde araç havalanıyor ve otomatik olarak kaleye gidiyorsunuz. Kaleye girip araçtan indiğinizde bir ekran sola ilerleyin. Bu ekranda androidlerden birinin zaman aracıyla gelişini göreceksiniz. Araçtan inen android diğer android ile konuşmaya başlıyor. Onlar dedikodu yapa dursun, siz hemen el ikonuyla araca gi-

rin. Bu noktaya kadar geldiyseniz ve de hazırlıklı değilseniz sizi hayal kırıklığı bekliyor. Çünkü oyun bu bölümde kod soruyor. Eğer elinizde kodları varsa şanslısınız, fakat kodları yoksa, kodları alana kadar beklemeniz gerekiyor. sierra kodları bu bölüme koyarak adeta ''asıl oyun bundan sonra başlıyor'' demek istemiş sanki. Kodları geçtikten sonra aracın içini gösteren bir ekranla karşılaşacaksınız. Bu ekranda önünüzde aracın kontrol paneli bulunuyor. Kontrol panelinin sağ tarafında tuşlar var. Bu tuşlar gitmek istediğiniz zamanın kodlarını girmenizi sağlıyor. İlk önce şu anda ekranda yazılı olan zaman kodunu bir kenara not edin. Bu kod şimdiki zamanın kodu, bu kodu ilerde kullanmamız gerekecek. Tam onbeş tane tuş bulunuyor. Her tuşun garip şekilleri var. İlk beş tuşu her tuşu altı kere ekrana yazdırmak suretiyle deneyin. Örneğin ilk tuşu altı kez akrana yazdıkdıktan sonra sağdaki büyük tuşa basın. Eğer kod doğruysa zamanda yolculuk yaparsınız. Eğer doğru değilse bir diğer tuşu deneyin. Zamanda yolculuk yaptığınızda kendinizi Space Quest X'da buluyorsunuz. Araçtan indikten sonra bir ekran sola ve bir ekran aşağı ilerleyin. Bu ekrana girdiğinizde sol alt köşede bir karaltı göreceksiniz. Karaltı sizi farkedince kaçın. Yukarı çıktığınızda ise gökyüzünde dev bir kuşun karaltısını görüyorsunuz. Bu arada kalede olan bir olayı öğrenmeniz gerekiyor.



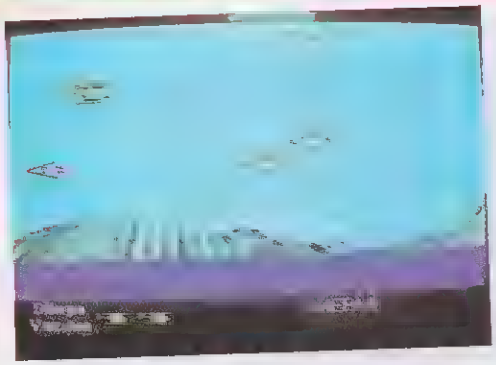
Malesef androidler sizi kurtaran adamı yakalamışlar. Dev sevimsiz kafanın huzuruna getirilen adam daha sonra hapsediliyor. Bir ekran sağa ve bir ekran aşağı ilerleyin. Ekrana girer girmez biraz önce gökyüzünde karaltısını gördüğünüz dev kuş koca pençeleriyle sizi omuzlarınızdan kavrayarak havalandırıyor. Bir süre bu dev kuşla yaptığınız yolculuktan sonra; sizi tam yuvasının üzerindeyken bırakıyor. Yuvaya düştüğünüzde bir süre bekleyin. Kısa bir süre sonra androidlerin siyah üniformalarından biri yuvaya düşüyor. Üniformayı incelediğinizde ufak bir kağıt bulacaksınız. Kağıtta bir zaman kodunun üç işareti yazılı. Kodun geri kalanı silinmiş olduğundan bu kod şimdilik işimize yaramıyor. Yuvanın sağ alt köşesinde bir delik var. El ikonuyla deliği klikledğinizde Roger delikten geçerek aşağı atlıyor. Aşağı atladığınızda kendinizi bir nehirde buluyorsunuz. Yüzerek kıyıya çıktığınızda birden bire sağınızdan ve solunuzdan iki savaşçı kadın çıkıyor. Ellerindeki silah olduğu için kaçamıyorsunuz. Bu sırada nehirden bir denizaltı su yüzüne çıkıyor. Kapağı açılan denizaltıdan sarışın bir fıstık çıkarak size onlarla beraber gelmeniz gerektiğini söylüyor. Herhalde bu üç bayanı kıracak (hele bir dene!) değilsiniz değil mi? El ikonunu denizaltının açık kapağına klikleyerek denizaltıya girin. Bir süre deniz altında yolladıktan sonra bir yeraltı mağarasına giriyorsunuz. Burada bir kadınla daha karşılaşıyorsunuz. Elinde kırbacı ile sizi karşılayan bu güzel kadında, güzel olduğu kadar erkek düşmanı. Sizi büyük bir havuzu olan bir ekrandaki özel bir koltuğa oturtuyorlar. Koltuktaki kelepçeler sizi ellerinizden, ayaklarınızdan ve belinizden yakalıyor. Kadınlardan biri sol taraftaki bir düğmeye dokunduğunda, ayaklarınızın sağından ve solundan iki garip alet ortaya çıkıyor. Bu garip aletlerin yaydığı ışın ayaklarınızdaki pantolonu yakıyor ve ayaklarınız çıplak kalıyor. Bu sırada korkunç bir ses salonu titretiyor ve kadınlar sağa sola kaçışıyorlar. Havuzdan çıkan dev bir canavar gözlerini dikmiş avına, yani size bakıyor. Kadınlar uzun zamandır bu canavardan korkuyorlarmış. Aslına bakarsanız pekte korkulmayacak bir yaratık değil, herhalde siz kadınların bu iğrenç canavara sunduğu bir kurbansınız. Lastik gibi uzayan dillerini size doğru uzattığında kelepçeleriniz açılıyor. Yaratığın dilleri bacak ve kolunuzu tuttuğu anda sol taraftaki düğmeye el ikonuyla basın. Biraz önce pantolonunuzu yakan garip aletler bu kez canavarın dillerini yakıyor ve bir an için kurtulmanızı sağlıyor. Ayağa kalktığınızda hemen, sağ tarafta bulunan tüplerden birini alın. Tüpü aldığınız sırada canavarın dilleri sizi birkez daha yakalıyor. Yaratık tam sizi yutmak üzereyken bir an durakladığı sırada tüpü canavarın ağzına klikleyin. Roger tüpü canavarın ağzına atıyor ve tüp canavarın ağzında patlıyor. Evet sonunda önemli bir tehlikeden kurtulmuş oldunuz. Bu sırada kadınlar size doğru koşuyorlar. Doğrusu bu kez ağızlarından bal damlıyor. Hepsi de ''kahramanım'' diye boynunuza atlıyorlar. Daha sonra iki kadın sizi ödül olarak alışveriş ve eğlence merkezine götürüyorlar. Galeria'ya girer girmez iki kadın sizden ayrılıyor ve kontrol size geçiyor. Kontrol size geçtiğinde kadınlardan sarışın olanının düşürdüğü kartı yerden alın. Bu bir kredi kartı. Daha sonra sağ taraftaki hareketli bantlardan aksi istikamete hareket edenine doğru yürüyün. İki ekranda bir Software dükkanı ve bir bankamatik makinesi bulunmakta. Dükkana şimdilik gidin ve inventory ekranından kredi kartını alarak makinede kullanın. Fakat makine bir kimlik

OKSİJEN

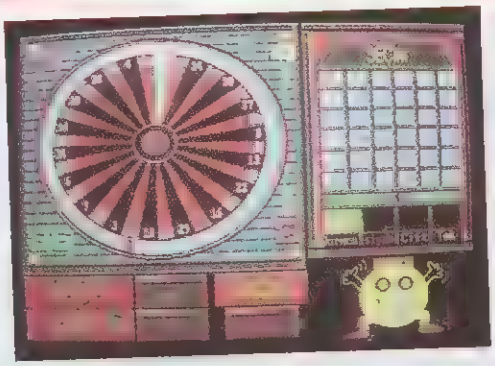
KOLEKSİYON

Dünya Yazılım

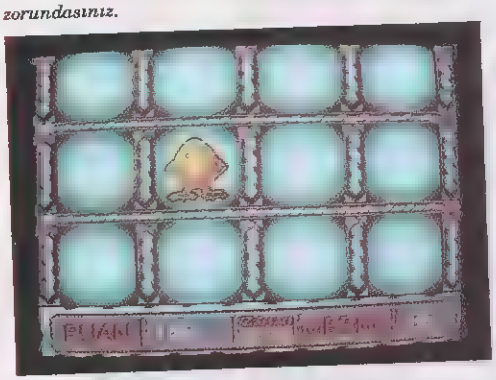
TÜRKİYE'DE İLK DEFA
TÜRKÇE 6 OYUN BİR ARADA



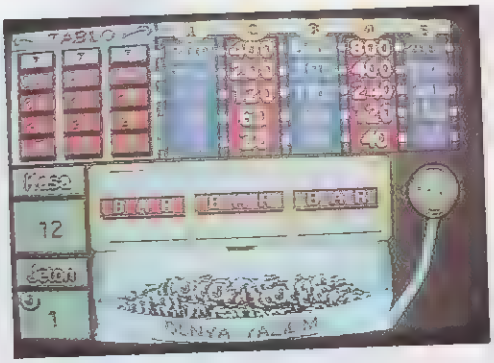
KOBRA 2000
Zaran Ülkesini koruma görevi size verilmiştir. Savunmanızı emrinizdeki 5 KOBRA 2000 helikopteri ile yapmak zorundasınız.



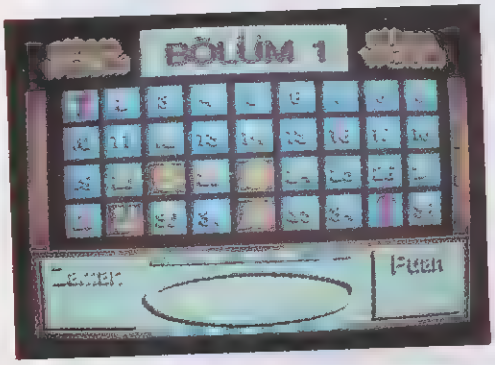
RULET
Kumar dünyasından bir çizgi. Deneyin seveceksiniz.



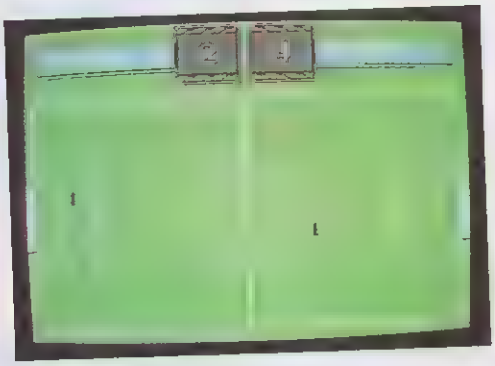
FURONİ
Dikkatinizi ve refleks gücünüzü ölçebileceğiniz bir oyun Eğlenceli dakikalar geçirebilirsiniz.



TEK KOLLU HAYDUT
Çok kazanmak için üç şekil bir arada olmalıdır. Tabiki önce şans.



OLMADI BAŞTAN
Dikkat gerektiren bir oyundur. Çevirdiğiniz taşların arkasındaki resmi hafızanızda tutmalısınız. Zamanınız sınırlıdır. DİKKAT !



GOOL
Takımlar iki sembol ile temsil edilmektedir. 1992 yılı Türkiye 1. lig takımları seçiminize sunulmuştur.

GENEL DAĞITIM:
NOKTA
DIŞ TİCARET ve PAZARLAMA LTD. ŞTİ.
TUNALI HİLMİ CAD. KUĞULU İŞHANI A BLOK NO: 123/45 KAVAKLIDERE
06700 * ANKARA TEL : (4) 427 75 22 * FAKS : (4) 427 28 03

SEÇKİN BİLGİSAYAR SATICILARINDA BULABİLİRSİNİZ

taraması yapıyor ve sizin kartta bulunan fotoğraftaki sarışın bayan olmadığınızı söyleyerek kartı size geri veriyor. Şimdilik yapacağınız bir şey yok. Üç ekran sonra AND TALL isimli bir dükkanla karşılaşacaksınız. Ekrana girdiğinizde dükkandan çıkan uzun boylu bir yaratık tabelayı kırıyor. Burası giyim eşyası satan bir mağaza. Mahfolan kıyafetinizin yerine yeni bir kıyafet almak için iyi bir fırsat. İçeri girdiğinizde sizi bir robot karşılıyor. Konuşma ikonu ile robotla konuştuğunuzda Roger robota yeni bir kıyafet almak istediğini söylüyor. Daha sonra robot ölçülerinizi alıyor ve soyunma odasından yepyeni bir kıyafetle çıkıyorsunuz. Çantanızdan parayı alarak robota klikleyin ve buradan çıkın. Elinizdeki para tükenmek üzere olduğundan derhal para kazanmak için bir çare bulmalısınız. Hemen bir ekran sağa ilerleyin. Bu ekranda bir hamburgerci dükkanı bulunuyor. İçeri girdiğinizde sizi iri domuz karşılıyor. bu domuz dükkanın sahibi olduğundan konuşabileceğiniz tek kişide bu yaratık. İlk kez konuşma ikonuyla konuştuktan sonra, üçüncü konuşuşunuzda karşınıza iki seçenek çıkıyor. Bu seçeneklerden biri iş almanızı diğeri iş istemeyip dükkandan ayrılmanızı sağlıyor. İşi kabul ettiğinizde karşınıza yine iki seçenek çıkıyor. Bu ekrandaki seçeneklerden biri iş biri arcade sahnesi olarak oynamanızı diğeri ise arcade sahnesini oynamadan buradan ayrılmanızı sağlıyor. İkinci seçenek arcade sevmeyen adventure'lar için konulduğundan arcade sahnesini başarı ile tamamlamış sayılıyorsunuz ve parayı alıyorsunuz. Şimdi de arcade sahnesini oynamak isteyenler için birkaç açıklama yapalım.

Arcade bölümünde yapmanız gereken iş doğru düzgün hamburgerler hazırlamak. Hazırladığınız her doğru hamburger için bir dolar alacaksınız. Önünüzde hareketli bir bant var. Bantın üzerinde bir hamburger ekmeği belirdiğinde gerekli malzemeleri içine koymaya başlamalısınız. Malzemeler ise tam önünüzde duruyor. Soldan sağa doğru: marul, hamburger köftesi, mayonez, hardal, ketçap ve hamburger ekmeği. Malzemeleri koymak için el ikonunu malzemenin üzerine getirerek klikleyin ve aynı şeyi hamburger ekmeği üzerinde yaparak malzemeyi üzerine koyun. Sağ köşede bulunan hamburger ekmeği hariç, diğer malzemeleri hangi sırayla koyduğunuz önemli değil. Önemli olan bütün malzemelerin içinde olmuş olması. Bütün malzemeleri kullanıp üzerine en son hamburger ekmeğini de koyduktan sonra hamburgerimiz tamamlanmış olur. Hamburger hareketli bandın sonundaki makine tarafından paketlenir ve karşı tarafa konur. Eğer hamburgerin içindeki malzemelerden biri eksikse hamburger makine tarafından imha edilir ve REJECT yazısı yanar. Eğer eksik değilse paranıza bir dolar eklenir. Fakat dikkat edin çok hata yaptığınızda işten kovuluyorsunuz. Arcade bölümünü kursör tuşlarıyla oynamanız size kolaylık sağlayacaktır. İlk başta tempo çok düşük olduğundan hamburgeri hazırlamak çok kolay. Fakat gitgide yükselen tempo neticesinde hata yapmamak imkansızlaşıyor ve eninde sonunda işten kovuluyorsunuz. İşten kovulduğunuzda kendinizi kapının önünde buluyorsunuz ve hatta patronunuz, yani eski patronunuz purosunu kafanıza fırlatıyor. Daha sonra puro yere düşerek ekrandan çıkıyor. Puro ekrandan çıkınca kontrol size geçiyor. Şu anda elinizde 73 buckazıo civarında para olması gerekiyor. Kafanıza atılan puro şu anda yürüyen bantların sonunda olduğu için, yürüyen bantların bittiği yere gidin ve yerdeki puroyu alın. Puroyu alınca Software dükkanına gidin. Kalabalık dağıldığından kolayca içeri girebilirsiniz. İçeri girdiğinizde, korkmayın bu sefer robot değil canlı bir yaratıkla karşılaşacaksınız. Sol taraftaki kutuya el ikonunu klikledğinizde içine girebilirsiniz. Kutunun içi birçok oyunla dolu. Fakat oyunların hepsi espirili bir şekilde hazırlanmış. Göz ikonunu kullanarak hepsine bakabilirsiniz. Espriler gerçekten iyi düşünülmüş. Lucasfilm'in oyunu olan LOOM, BOOM olarak değiştirilmiş, King Quest XXXXVIII (48) çıkmış vs. Bizim aradığımız kitap en altta bulunan ve ucu görünen SPACE QUEST IV ipucu kitabı. Kitabı bulduğunuzda göz ikonuyla kitabı klikleyin. Bu ekranda PRICE seçeneği ile fiyatını öğrenebilir. KEEP ile kitabı alıp, tekrar kutunun içine bakabilir, RESUME ile kitabı satın almadan kutunun içine bakabilir ve DONE kitabı satın alıp satıcının bulunduğu ekrana geri dönebilirsiniz. Kitabı alınca satıcıya parasını verin. Daha sonra çantada el ikonuyla

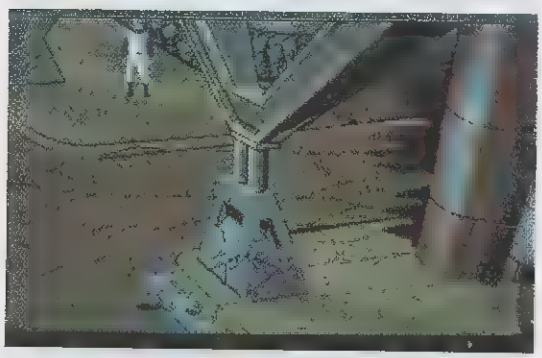
kitabı inceleyin. Bu ekranda elinizde elektronik bir alet var. Kitabın içinde çeşitli sorular var. Her sorunun altında bir cevap penceresi bulunuyor. Fakat cevabı görebilmeniz için elinizdeki aletle sol üst köşesindeki noktaya kliklemeniz gerekiyor. NEXT seçeneği ile diğer sayfaya geçebilirsiniz. Kitapta yazılan cevaplardan, daha önce yarısını bulduğunuz zaman kodunun diğer yarısını öğreneceksiniz. Bu kodu he-

men bir yere yazın. Bir diğer yararlı bilgi de bir şifre. Bu şifreyi oyunun her baştan oynanışında değişiyor mu bilmiyorum. Benim bulduğum şifre: 49 65 84 76 69. Kitapla işiniz bittiğinde dükkandan çıkın ve kadın kıyafetleri satan butiğin olduğu ekrana gelin. Kadın giysisi malzemelerinin satıldığı dükkana girince yeni bir robotla karşılaşacaksınız. Robotla konuşunca bir kadın giysisi ve sarı bir peruk istediğiniz söylüyorsunuz. Robot size gerçekten giysi ve peruğu getiriyor ve kabinden sarışın bir fıstık olarak çıkıyorsunuz. Robota para verin ve butikten çıkın. Şimdi doğru banka-matik makinesine gidin ve bütün parayı hesaptan çekin. Fotoğraftaki sarışın kadına benzediğinizden bilgisayar kimlik taraması sonunda girişin geçerli olduğunu söylüyor. Şu anda ikibinin üzerinde paranız olması gerekiyor. Bir ekran üste ilerleyin. bu ekranda elektronik malzemeler satan bir dükkan bulunuyor. İçeri girdiğinizde sizi yine bir robot karşılıyor. Robotun ekranına el ikonu ile kliklediğinizde bir menü ile karşılaşacaksınız. KATALOG seçeneğini seçin. Bu kez de dört seçenekli bir ekrandasınız. Bu kez ilk seçenek olan electronic gadgets seçeneğini seçin. Sırasıyla elektronik malzemeler ekrana geliyor. Bizim aradığımız aletin fiyatı 1999 buckazıo olduğundan bulmanız kolaylaşacaktır. Fakat iş bununla da bitmiyor. Bu aletin on kadar çeşidi bulunuyor. Yapmanız gereken, bu ekranda oyunu save etmek ve herhangi bir aletl almanız. Çünkü bu aletin şekli oyunun her yeniden oynayışınızda değişiyor. Herhangi birini aldınızsa dükkandan çıkabilirsiniz. Hemen elbise aldığınız butiğe gidin ve soyunma kabinine girerek kıyafetinizi değiştirin. Bir ekran üste ilerleyin ve arcade salonuna girin. Bu salonda isterseniz oynayabileceğiniz bir arcade oyunu var. Sol taraftaki iki makineye el ikonunu kliklerseniz oyunu oynayabilirsiniz.

Arcade oyununda bir ördeği kontrol ediyorsunuz. Ördeğin amacı kendisine ateş eden avcılar ve av köpeklerini saf dışı bırakmak. Bu da kafalarına yumurta atmakla oluyor. RETURN tuşuna basarak bir yumurta atabilirsiniz. Ördeğinizi kursör tuşlarıyla kontrol edebilirsiniz. Ekranın alt tarafında kaç hakkınız, kaç yumurtanız olduğu ve skorunuz bulunuyor. Karşınıza bazen uçan sincaplar çıkıyor. Bunları görünce hemen kaçın. Eğer yumurtanız biterse mısır tarlalarından yumurta alabilirsiniz. Yeldeğirmenlerine ve tellere takılmamaya dikkat edin. Üç hakkınızda bittiğinde ekranda GAME OVER yazar ve oyun biter. Oyunu oynadıktan sonra sağ üst köşeye gidin. Köşeye gittiğinizde sol alt köşede bir zaman aracı beliriyor. içinden çıkan iki androidden biri arcade salonundan dışarı çıkıyor, diğeri ise size doğru geliyor. Kontrol size geçtiğinde hemen dışarı çıkın. Hemen bir ekran aşağı gidin ve sağdaki merdivenlerden sağa gidin. Bu kez çok garip bir yerdesiniz. Bu ekranda yerçekimi olmadığı için aynen yüzer gibi geziyorsunuz. Merdivenlerden inince androidler sizi farkediyor ve arkanızdan ateş etmeye başlıyorlar. Hemen yerçekimi olmayan alana girin dümdüz sağa doğru ilerleyin. Hemen arkanızdan androidlerden biri geliyor ve ateş ediyor. Fakat uzakta olduğunuz için isabet ettiremiyor. Android ateş eder etmez hemen yukarı hareket edin. Bu arada özel ayakkabılarla oyun oynayan gençlere çarpmamaya çalışın. Çünkü çarparsanız bir süre hareket edemiyorsunuz. Yukarıya çıktığınızda hemen sola ilerleyin, bu sırada iki android peşinizden geliyor. Onlar ekranda görünür görünmez aşağıya kaçmaya başlayın. İki androidde sırasıyla ateş ediyor. Eğer isabet ettiremezlerse ikinci atışı yapamıyorlar ateş etmenin yarattığı tepki yüzünden dönmeye başlıyorlar. Aşağı indiğinizde merdivenlerden yukarı çıkın ve arcade salonuna gidin. Arcade salonuna girdiğinizde zaman aracının içine girin. Yeni bulduğunuz zaman kodunu tuşlarla yazın. Eğer doğru kodu yazmışsanız şu anda SPACE QUEST I'de olmalısınız. Zaman aracından çıkınca kendinizi ufak bir alanda buluyorsunuz. Bu alan elektrik akımı yayın makinelerle çevrelenmiş. Bu alanda dışa çıkamazsınız. Hemen bir ekran aşağı ilerleyin. Bu ekranda bir bar bulunuyor. İçeri girdiğinizde barda içki içen üç yaratıkla karşılaşıyorsunuz. Barda bulunan kibriti almak istediğinizde yaratıklar engel oluyorlar ve sizi dışarı atıyorlar. Onlar içerdeyken içeri giremediğinize göre onları dışarı çıkarmanın bir yolunu bulmalısınız. Barın önünde yaratıkların üç kum motosikleti bulunuyor. El ikonunu en öndeki motosiklete kliklediğinizde Roger motosiklete tekme atıyor ve motosikletlerin hepsi devriliyor. Tabi hemen tabanları yağlayıp kaçıyor. Gürültüye koşan yaratıklar hemen motosikletlere atlayıp sizi aramaya çıkıyorlar. Kontrol size geçtiğinde Roger saklandığı yerden çıkıyor. Hemen bir ekran sağa ilerleyin ve bara girin. Kibriti aldıktan sonra dışarı çıkın ve bir ekran yukarı ilerleyin. Zaman aracınızın bulunduğu ekrana girdiğinizde sağ tarafta motosikletli yaratıkların biri beliriyor ve üstünüze gelmeye başlıyor. Yaratık tam size çarpacağı anda yürüme ikonunu Roger'ın hemen yanına yere klikleyin. Böylece kahramanınız son anda kıl payı kurtulacaktır. Hemen

zaman aracına girin ve Space Quest XII'de aldığınız kodu tekrar yazın ve o zamana geri dönün. Zaman aracından çıktıktan sonra iki ekran sağa ilerleyin. Bu ekranda şifreli bir kapı bulunuyor. Çantanızdan daha önce içine asit doldurduğunuz kavanozu alın ve kapının şifresine klikleyin. Roger asidi kapının şifre girilen konsoluna döküyor ve şifre derdi ortadan kalkıyor. Artık el ikonunu kullanarak içeri girebilir-

siniz. İçeri girdiğinizde kendinizi bir koridorda bulacaksınız. Bu ekranda üç tane çelik çember bulunuyor. Eğer içlerinden geçmeye kalkarsanız binlerce Voltluk elektrik akımına tutulursunuz. Çantanızdan puroyu alın ve üzerinize klikleyin. Roger artık kibriti de olduğu için puroyu yakıp dumanını üfleyince elektrik akımları görünecektir. Şu anda elektrik akımları geçilmeye müsait değil. Çemberleri sağ duvarda bulunan tuşlarla hareket ettirebilirsiniz. El ikonunu duvara klikleyince tuşların olduğu bir ekrana geçersiniz. Bu ekranda üç şifre giriş yeri bulunmakta. İlk şifre giriş yeri ilk çemberi, ikinci şifre giriş yeri ikinci çemberi ve son şifre giriş yeri ise son çemberi hareket ettiriyor. Çemberleri hareket ettirmek için ilk rakamı 0 girmek zorundasınız. 012 en az şekilde dönmesini, 099 ise en fazla şekilde dönmesini sağlar. Üç çemberi de geçilecek şekilde ayarladığınızda puan alırsınız. Bu ekrandan çıktığınızda kendinizi ufak bir labirentte bulacaksınız. Şu anda karşınızda sol ve yukarı olmak üzere iki yol var. Siz hemen yukarı ilerleyin. Çünkü sol taraftaki yoldan devriye gezen bir robot geliyor. Bu robotlara yaklaştığınızda ekranda beliren bir mesajla uyarılacaksınız. Peşinizden gelen robotu bir yolunu bulup atlatın. Daha sonra tünelin çıkışına gelerek sola ilerleyin. Sola doğru mağara girişine benzer bir giriş görene kadar ilerleyin. Bu ekranda girişin hemen önünde ufak bir bilgisayar giriş yeri var. Göz ikonuyla incelediğinizde galerideki elektronik dükkandan alacağınız aletin şeklini öğreniyorsunuz. Eğer rastgele aldığınız şekil, bu şekil değilse, yapılcak tek şey, o dükkandan yaptığınız SAVE'i kullanıp buraya kadar tekrar oynamak. Eğer aldığınız şekil doğruysa çantanızı açın ve aleti bilgisayarın üzerine klikleyin. Artık portatif bilgisayarınız kullanıma hazır. Bilgisayarı alın ve bilgisayar giriş yerine klikleyin. Böylece bilgisayarınızı kullanabilirsiniz. Bu ekranda bilgisayarınızın ekranını görüyorsunuz. Ekranda içinde bulunduğunuz labirentin haritası. Bulunduğunuz yer üç katlı. Eğer incelemeniz bittiyse sağ taraftaki POWER düğmesine basın ve bilgisayarı alın. Şimdi tekrar bilgisayarı alın ve girişe takın. Bu kez ekranda düşmanımız olan dev suratsız kafayı göreceksiniz. Kafa size öyle bir şey söylüyor ki olduğunuz yerde donup kalıyorsunuz, çünkü, bizi kurtaran adam bizim gelecekteki oğlumuzmuş. Artık onu kurtarmamız için iyi bir sebebimiz var. Hemen sola ilerleyin ve mağaraya girin. Bu ekranda şifreli kapısı olan bir yerdeyiz. El ikonuyla şifre girilecek tablayı klikleyin ve daha önce Space Quest IV ipucu kitabından öğrendiğiniz şifreyi yazın. Eğer doğru şifreyi yazarsanız kapı açılacaktır. Eğer yanlış şifreyi girerseniz alarmlar çalmaya başlıyor ve yakalanıyorsunuz. Kapı açıldığında içeri gireceksiniz. Bu ekranda içerideki bilgisayar ekranındayız. Ekranda beş program bulunuyor. Bunlar King Quest 48, Space Quest IV, Larry IV, devriye robotların programı ve düşmanımız olan koca kafanın programı. Bizden istenen, bilgisayardaki boş hafıza kapasitesini yeterli olacak kadar artırmamız. Bunu da istediğiniz programı sağ alt köşedeki klozete atmakla olur. Programları atmak için el ikonunu programın üzerine klikleyip, aynı şekilde klozete kliklemeniz gerekiyor. İlk önce robotların programını atın. Artık o sevimsiz robotlardan kurtuldunuz. Daha sonra da koca kafanın programını atın. Artık koca kafanın girebileceği bir beden kalmıyor. Bu işlemlerden sonra yeterli boş hafazanın sağlanmış olması gerekir. Mağaradan çıktıktan sonra bilgisayarı tekrar çalıştırın. Fakat artık çok hızlı hareket etmeniz gerekiyor. Çünkü sol alt köşedeki süre sıfırlanmadan işinizi bitirmelisiniz, bilgisayarı çalıştırınca ekrana harita gelecektir. Ekranda gidilecek iki yer işaretlenmiş. İlk yer şu anda çıktığınız yer. Diğeri ise oğlunuzun hapsedildiği yer. Bilgisayarı kapattıktan sonra oğlunuzun hapsedildiği yere gidin. İçeri girdiğinizde oğlunuzun bir ışın tarafından tutulduğunu görüyorsunuz. Siz içeri girer girmez bir platform çıkıyor ve oraya ulaşmanızı sağlıyor. Bu arada bir kontrol paneli ortaya çıkıyor ve oğlunuz ışından kurtuluyor. Fakat oğlunuzun vücudu koca kafa tarafından elegeçirilmiş durumda. Çünkü onun bedenini yokettiğiniz için, girebileceği başka bir beden yok. Oğlunuza kavuşmanızı sağlayacak tek şey olan disketi de aşağı atıyor. Koca kafa disketi aşağı attıktan sonra aranızda bir döğüş başlıyor. Döğüşü yürüme ikonuyla kontrol edebilirsiniz. Bir süre sonra kontrol paneli yeniden çıkıyor ve koca kafa tekrar o ışınlara tutuluyor. Şimdilik sizi rahatsız etmez. Hemen el ikonunu merdivenlere klikleyin ve aşağı inin. Aşağı inen Roger elinde disketle tekrar yukarı çıkıyor. Disketi alın ve kontrol paneline klikleyin. Bu ekranda kontrol panelinin gösterildiği bir ekrandasınız. Sağ tarafta bulunan düğmelere sırasıyla basın. Eğer büyük bir aksilik çıkmazsa oğlunuz tekrar vücuduna kavuşacaktır. Artık bundan sonrasını arkanıza yaslanıp demo halinde seyredebilirsiniz. Oğlunuz size olan bitenleri uzun uzadıya anlatıyor. Sizin merak ettiğiniz tek şey ise, karınızın kim olduğu. Oğlunuz elindeki aleti çalıştırıyor ve ortaya karınızın üç boyutlu bir resmi çıkıyor. Konuşmanız bittiğinde asit döktüğünüz ekrana dönüyorsunuz. Oğlunuz elindeki silahı ateşlediğinizde zaman kapısı bir kez daha açılıyor. Roger Wilco oğluyla vedalaştıktan sonra Space Quest IV'e doğru son yolculuğunu yapmak için zaman kapısına giriyor ve oyunumuz burada bitiyor.

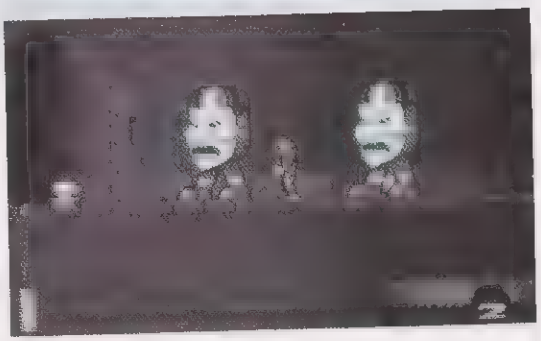


Harlequin

Kemal Sanlav

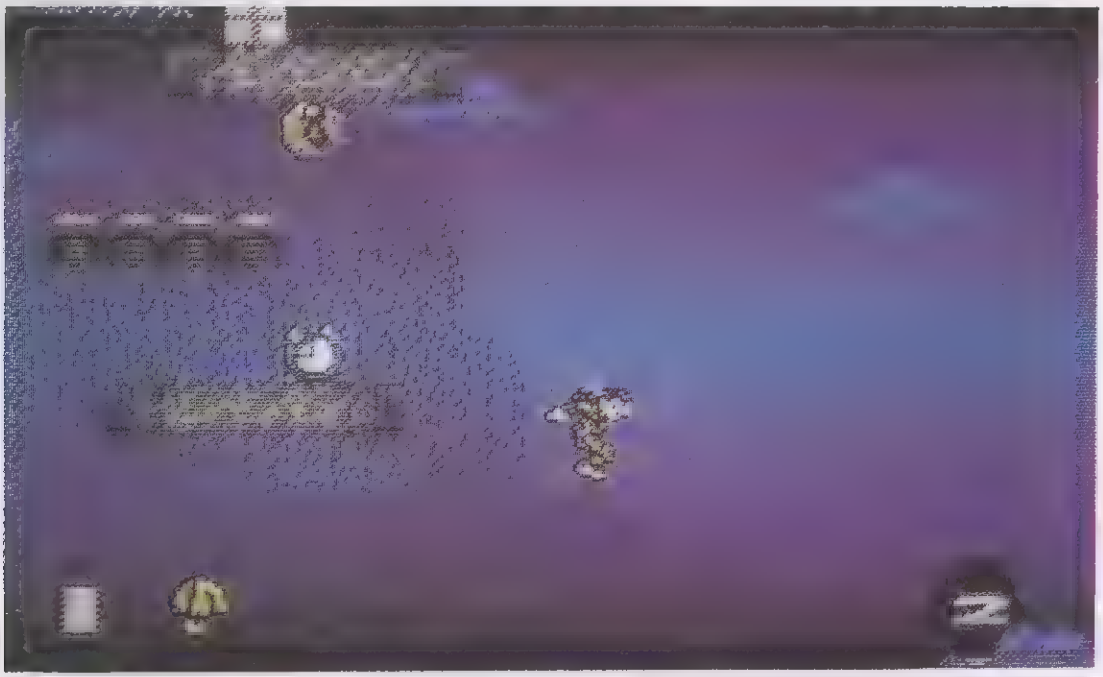
Merhaba sevgili arkadaşlar. Bu ay tanıtacağımız oyun listesine ülkemizde çok sevilen bir oyun türünü eklemeyi ihmal etmedik. AMIGA'da oyun arşivi yapan arkadaşların en az birkaç tane platform türü oyunu vardır. Bu tür oyunları oynama zevkini hepimiz biliriz. Hele bu tip oyunların grafik ve ses özellikleri de iyi olunca insanın keyfine diyecek yoktur.

En son Blues Brothers'ı oynadığımı hatırlıyorum. Gerçekten Cazcı Kardeşleri konu alan bu oyun her yönüyle iyiydi. Eilmize geçen en son oyunların içinde kaliteli bir platform oyununa rastlayınca hemen sizleri haberdar etmek istedik. oyunumuzun adı Harlequin. Aslına bakarsanız bu bildiğiniz platform oyunlarından değil. Tabii yine benzer mekanlarda çaba sarf edeceğiz ama oyunun konusu mükemmel. İnsanın sadece rüyasında görebileceği olayların tümü bu oyunda. Uçan saatler mi istersiniz yoksa koşuşturan canavarlar mı? Bunların ve bunun gibi birçok şeyin hepsini Harlequin'de bulacaksınız. Tamamen rüya ortamında geçen oyunumuzun birçok şeyin hepsini Harlequin'-de bulacaksınız. Tamamen rüya ortamında geçen oyunumuzun birçok değişik ve değişik olduğu kadar da ilginç özellikleri var. Bugüne kadar oynad ğım oyunlarda rak plerimi çok çe-



şitli şekillerde yok ettiğimi gayet iyi hatırlıyorum. Kimini bir kılıçla, kimini bir silahla yok etmişimdir. Ama bugüne kadar kendi kalbinin yerinden çıkan başka kalpler yardımıyla cana kıyan bir kahramanı hiç görmemiştim. Size başka bir ilginç noktayı daha hatırlatayım. Kahramanımız çok fazla efor sarf edince yoruluyor. Evet yanlış okumadınız, kahramanımız, sizin de ses efektlerinden fark edeceğiniz gibi, yorulmakta. Böyle anlarda size zarar verilmeyeceğine emin olduğunuz bir yere gidip dinlenin.

Oyun esnasında duvarlarda göreceğiniz kollar çeşitli kapıları ve geçişleri açmaya yaramakta. Ama bunların bir hayli küçük çizilmiş olması sizi bir parça dikkatli olmaya itecektir. Bu kolları bulduktan sonra sıra kapıları bulmaya geliyor. Bunları yaparken platformlara dağılmış şekilde bulunan eşyaları da toplamayı sakın ihmal etmeyin. Bu eşyaların da garipliği



hemen dikkatinizi çekecektir. Şekerlemelerden oyuncak ayılara kadar birçok ilginç nesneye burada rastlayabilirsiniz. Özellikle bunlardan iki tanesi sizin için çok önemli. Hamburger'i aldığınızda enerjiniz artacaktır. Alacağınız kalpler yardımıyla ise ateş gücünüzün arttığını göreceksiniz. Bunların yanında zıplayan toplar ve şemsiyeler de oyun boyunca size yardımcı olacaktır.

Eğer oyunda bir hayli başarı sağladıysanız hemen oyunu Save etmenizi tavsiye ederim. Bunun için klavyeden F2 tuşunu kullanmanız yeterli olacaktır. Oyunu tekrar yüklemek için F1 tuşunu kullanabilirsiniz. Ayrıca F10 tuşu size oyunu müzik ya da efektle oynama seçimini yapma şansı verecektir. Oyunun grafik ve ses özellikleri bakımından doyurucu olması gerçekten çok güzel. Özellikle grafiklerdeki başarıyı oyunu oynarken siz de farkedeceksiniz. Platform oyunlarına merakınız varsa ve böylesine ilginç bir oyunla monitör karşısında zevkli dakikalar geçirmek istiyorsanız Harle Quin tam size göre.

%80

Dört Köşe

Celal Hallaç

Hoşgeldiniz,
Öncelikle bu köşe için teşekkürlerini ve beğenilerini ileten tüm arkadaşlara ilgilerinden ve desteklerinden dolayı ben de teşekkürü borç bilirim.

Eğer geçtiğimiz sayıyı okuduysanız bu bölümün içeriği hakkında detaylı bilgiye sahipsiniz demektir. Eğer ilk defa okuyorsanız, o zaman bir önceki sayıyı edinmenizi ve Dört Köşe'yi okumanızı önerebilirim (hepsini tekrar yazmaya niç niyetim yok). Ama isterseniz biraz ipucu vereyim. Bu köşe bir sohbet, yardımlaşma, tanışma ve sizin isteyebileceğiniz başka her şeyi amaçlamaktadır. Geçen ay kullanıma sunulan bölümlerimiz şunlardır:

Soruyorum Söyleyin,
Tanışalım Söyleşelim ve
İstek ve Şikayet Kutusu.

Bu bölümlerin sürebilmesi için -doğaldır ki- mektup almaları gerekir. bu ay ise, Tanışalım Söyleşelim bölümü hiç mektup almazken Soruyorum Söyleyin sadece 2 mektup alabildi. İstek ve Şikayet Kutusu ise 4 mektupla ayın bölümü seçildi.

Ayrıca bu ay, aramıza katılan bir bölümde -sıkı durun oyuncular- Tiyolar & Tuzaklar!

Kimseden mektup gelmediğini gören Tolga arkadaşımız sonunda dayanamayarak kendi başına Tiyolar ve Tuzaklar'ı hazırlamaya karar verdi ve kısa kısa da olsa bir şeyler hazırlayarak aramıza yeniden katıldı. Eğer siz tiyocular desteklemezseniz bu bölümün fazla uzun sürmeyeceğini de belirtmek isterim. Commodore Dergisi'nde devam etmesinin sebebi meraklı oyuncuların ilgisidir. Kısaca MEKTUP YOKSA, T&T'DE YOK.

Bir de Teknik Servis katıldı aramıza. Bu köşeye yazılacak mektuplar direk Teleteknik Teknik Servisi'nce cevaplanacaktır. Tüm problemlerinizi ve meraklarınızı hemen kağıda dökün ve yollayın. Eğer AMIGA'nıza hakettiği değeri veriyorsanız ve onun bakımıyla da ilgilenmek istiyorsanız bu ayki Teknik Servis'i okumayı ihmal etmeyin.

Eh, şimdilik bu kadar sanırım. Diyecek başka bir şey kalmadığına göre dört köşeli bölümlere başlayabiliriz.

Soruyorum Söyleyin

GW BASIC

İlyas Çayır

Bu yıl bir AMIGA alma şansına eriştim, fakat bilgisayarı kurunca hayal kırıklığına uğradım.

Niçin diyeceksiniz, ben geçen yıl bilgisayar kursuna gittim ve orada program yapmak için "GW BASIC" çalıştırmak yeterli idi. Fakat AMIGA'da bu tip programları yapamıyorum. Acaba bunu nasıl başarabilirim. Bu konuda yardımcı olursanız sevinirim.

Bu tür bir yazıyı geçtiğimiz ay da cevaplamıştım fakat yine de konu BASIC olunca tekrarlamakta yarar görüyorum.

GW BASIC, IBM uyumlu bilgisayarın kullandığı BASIC derleyicilerden biridir. AMIGA'da aynı programı çalıştırabilmek için bir ATonce 286AT emülatör kartı taktırmalısınız (bunun için bu ayki HABERLER'e bir göz atmalısınız). Aynı ayarda ve hatta biraz daha gelişmiş bir BASIC derleyici için ise AMIGA'nızla birlikte aldığınız disketlerden EXTRAS'ın içindeki AmigaBasic'i kullanmalı ve paketin içindeki kitabını incelemelisiniz. Tabii ki bunlar sadece bilgisayarınızı TELETEKNİK'ten aldıysanız geçerli (eğer öyle yapmadıysanız sakın bu kitap ve programın kopyasını istemeyin, bunu bilgisayarınızı alırken düşünmeliydiniz).

LARRY V

Serkan Özgür

Derginizin üçüncü sayısında yayınlanan Larry V adlı oyunun hava limanındaki makinede sorduğu kodu öğrenmek istiyorum.

Program hırsızlığı karşısında gösterdiğimiz tepkiyi göz önünde bulundursaydın, bu sorunun cevabını alamayacağını bilmen gerekirdi Benim söyleyecek tek şeyim 'KOPYA OYUN ALIRKEN DÜŞÜNSEYDİN' olabilir.

İstek ve Şikayet Kutusu

BORA ABİ

İlyas Çayır

Sevgili Bora abi, verdiğin oyun açıklamaları çok güzel fakat hep 1 MB'lık oyunları tanıtıyorsun. Bir de hiç strateji tanıtmadın. Bir de tanıttığın oyunların fiyatlarını yazarsan memnun olurum.

Oyunları seçerken pek de uzunluklarını göz önünde bulundurmuyorum ve genel olarak kendi ilgilendiğim oyun türlerini seçiyorum. Fiyatlarına gelince, bunu kendi çevrenden öğrenmek zorundasın.

BORA KUTLU

OYUN AÇIKLAMAK İSTİYORUM

Özcan Özköker

Her tür oyundan hoşlanır ve çözebilirim. Eğer kabul ederseniz bundan sonra benim çözdüğüm oyunlardan başkalarının da yararlanmasını istiyorum.

Düşünce olarak güzel gelse de, bunun sonucunda sadece kopya oyun kullanılmasını desteklemiş olursun. Dikkat etinse son zamanlarda bu tür yazılara dergimizde pek yer

vermiyoruz. Sadece tanıtımlarını yapıyoruz. Eğer hâlâ ilgilenıyorsan adresimize gelmelisin. Bu konudaki başarını da Tiyolar & Tuzaklar bölümünde kullanabilecek bir şeyler bulmakta kullanabilirsin.

OKUR MEKTUPLARI KÖŞESİ

Gökçe Çakar

Derginiz her yönden harika bir dergi, bence tek eksiği okur mektupları köşesi idi, o da Dört Köşe ile halloldu.

Benim isteğim ise tüm okuyucu arkadaşlara seslenmek.

"Haydi arkadaşlar, biricik dergimize mektup yağdıralım!"

İlgine çok teşekkür ederim Gökçe.

AMATÖRLERİN SESİ

G.Şevket Doğan

Benim yeni bir A500'üm var, yani sizin anlayacağınız, ben bir amatörüm. Derginizi her ay takip etmekteyim fakat gene teknik konuların hepsi profesyonel kullanıcılara yönelik. Biz amatörlerin de yapabileceği basit program örnekleri ve gerekli programlar için tavsiyede bulunmalısınız.

Aslında okuduğunuz yazıların hiçbiri sadece pro'lar için hazırlanmamıştır. Bilmeniz gereken, bunları nerede kullanabileceğinizdir. Program örnekleri verilen bir de ekimiz var artık. İstediğiniz bilgi için daha detaylı bir mektup yazarsanız, o zaman size yardımcı olabilirim. Eğer öğrenmek istediğiniz C programlarının ve ARexx programlarının nasıl yazılıp çalıştırılabileceği ise o zaman size gereken bu dillerin derleyicileridir. Bu programları yazıp kullanabilmek ya da kendi programlarınızı tasarlayabilmek amacındaysanız, derleyicilere ve bu programlar hakkında dökümanlara ihtiyacınız olacaktır. Yeterli bilgiyi bulamazsanız, o zaman yine Dört Köşe'ye yazın. Dileğimiz yardımcı olabilmek.

Tiyolar & Tuzaklar

Herkese yeniden merhaba! Elimizde olmayan sebeplerden dolayı yayınımıza iki ay ara vermek zorunda kaldık. Her neyse bu o kadar da önemli değil, en sonunda yeniden beraberiz. Bu ay yine pekçok tiyo & tuzakla beni mutlu ettiniz. Hepinize teşekkürler. Belki de iki ayda bu kadar çok mektup birikti. Bunu ben de farkedemedim. Şimdi sırada tiyolar var. Ali Erdoğan arkadaşımız gönderdiği mektupta pekçok oyunla ilgili tiyoya yer vermiş (başka şeylere de "bye bye").

SUPER CARS

Oyunda score tablosuna "BIGC" yazın ve oyunun son level'ını oynayın.

NITRO

İsim tablosuna "TRACKDOOR" yazın ve sonsuz hak alın.

JUMPING JACKSON

5. bölümün password'u "ROCKNROLL"

13. bölümün password'u "ELVIS"

FROST BYTE

Ateşe basmanız gereken yerde RETURN tuşuna basarsanız oyunun bütün kademelerini seyredersiniz.

DYTER OZ

Oyun yüklenirken "GGIB" yazın ve...

S = Extra zırh

W = Extra silah

L = Level atlar

Rap'çi Ali Erdoğan arkadaşımız'a gönderdiği mektup ve tabii ki esas olarak içindeki tiyolar için teşekkür ederim.

PIT FIGHTER

Mesela bir bıçağı almak için yapmanız gereken hareket o cisme doğru dönüp (eğer bıçak sağdaysa) joystick'i sol aşağı çekip ateş tuşuna basmaktır. Ayrıca 'H' ile oyunu dondurup 'SPACE' ile devam edebilirsiniz.

TERMINATOR II

1. level'da T-1000'i dövmek için yapacağınız hareket ateşe basıp joystick'i yukarı itmektir.

2. level'da mümkün oldukça sağdan gidin, çünkü engeller soldadır.

3. level'da T-800'ün elini soldan temir etmeye başlayın. Bu sayede bitirmeniz kolaylaşır.

4. level'da sigara içmeyin (duvardaki işaretten dolayı).

5. level'da (T-1000 polis kılığına giriyor) joystick'inizi autofira'a alın

6. level'da bir şey yapmanıza gerek yok.

Son level'da T-1000'in kafasını koparın.

Selim Kubat arkadaşımız bize Another World'ün kodlarını göndermiş. Şimdi sıra kodlarda:

EDJI, HICI, FLLD, LIBC, CCAL, EDIT, GABK, FIEI, LALD ve LFEK.

Selim arkadaşımız ayrıca The Secret Of Monkey Island adlı oyunda köpekleri nasıl geçeceğini soruyor. Köpekleri geçebilmek için ilk önce Scumm Bar'ın mutfağındaki eti almalısınız (Ahçı dışardayken mutfağa girin). Sonra ormana gidip (orman kasabanın solunda. Lookout point'ten sonra haritada bulabilirsiniz) sarı çiçeklerden bulun. Mutfaktan yürüttüğünüz eti bu çiçekle zehirleyin ve köpeklere atın. Merak etmeyin köpekler ölmedi, sadece uyuyorlar. Oyunun zevkini kaçırmamak için bundan sonra ne yapmanız gerektiğini yazmıyorum ama takıldığınız bir yer olursa çekinmeyin, sorun.

Haluk Akın arkadaşımız'ın göndermiş olduğu tiyo'yu yayınlıyoruz.

SWORDS AND GALLEONS

Oyunda 'F3' tuşuyla çıkan küreği mouse tuşuyla hareket ettirirsiniz. Eğer batmış bir geminin üstüne birkaç kez klıklerseniz hazine bulursunuz. Bazen bir ekran içinde tek bir kulübe görüp ona da kliklerseniz yine bir hazine bulabilirsiniz.

Bu arada Haluk arkadaşımızın bir de sorusu var. Leisure Suit Larry'de kızın odasındaki ipi almak için ne yapılması gerekiyor? Bileniniz varsa söylesin. Pardon! yazsın. Son olarak da Volkan Öztürk arkadaşımızın Kick Boxing oyunu ile ilgili

tiyosu:

Adamınıza kemer kazandırmak için, joystick 2'den en güçlü boksör olan boksör A'yı seçin. Hiç dövüşmediyseniz boksör A 25.000 $ ile dövüşür. Diğer boksörlerle maç yaparak para miktarınızı arttırır ve size kemer bile kazandırır. Gücünüzün, dayanıklılığınızın ve refleksinizin artması için antrenman bölümüne gelin. Halter kaldırarak gücünüzü, duvara çıkan nesnelere vurarak refleksinizi ve ip atlayarak da dayanıklılığınızı arttırabilirsiniz. Ip atlarken joystick'i ileri geri hareket ettirirken 'F2' tuşuna basarak dayanıklılığınızı daha çabuk arttırabilirsiniz.

Evet bu aylık da bu kadar. Gelecek ay daha çok tiyo ve tuzakla buluşmak üzere Hoşçakalın!

Teknik Servis

Bilgisayarlar şüphesiz ki günümüz teknolojisinin insan hayatına yansıyan en büyük göstergesidir. Bu günün insanı, büyük ölçüde "bilgisayar destekli" bir hayat yaşar. Çalıştığı iş yerinde, alışveriş yaptığı markette, her an bilgisayarlarla karşı karşıyadır. Bütün bunların dışında, sahip olduğu AMIGA'sı onu evde de yalnız bırakmaz ve bilgisayarla dolu bir günün yorgunluğunu yine bir bilgisayarla atar üzerinden. Ancak, gerekli özen gösterilmezse AMIGA'nın kendisi de bir yorgunluk ve üzüntü kaynağı olabilir, ortaya çıkabilecek arızalar nedeniyle AMIGA'sından bir sürü ayrı kalması gerekebilir. Bu nedenle, bilgisayarımıza nasıl özen gösterebiliriz, neleri yapmalı, neleri yapmamalıyız gibi soruların yanıtlanması gerektiğini düşünüyoruz. Unutulmamalıdır ki bilgisayarlarda görülen problemlerin yüzde 80 oranında kaynağı kötü kullanımdır.

Şimdi dilerseniz, nasıl "iyi" bir AMIGA kullanıcısı olunur bunu madde madde inceleyelim:

1- Bilgisayarı tozdan, nemden aşırı sıcaktan uzak tutarak:

Kullanıcıya en büyük mali külfet getiren arızalar floppy arızalarıdır. Bu problemin oluşmasını önlemek için ilk alınacak önlemlerden biri cihazın olabildiğince tozdan uzak tutulmasıdır. Toz yalnızca floppy drive'a zarar vermekle kalmaz, cihazın içindeki tüm elektronik/elektromekanik parçalar için de tehlikelidir. Ayrıca yüksek nem, yüksek ısı derecesi gibi diğer dış etkenlerde cihazınıza büyük zararlar verebilir. Bilinmelidir ki elektronik devreler manyetik alandan dahi etkilenebilmektedirler.

2- AMIGA'yı çalıştırmadan önce ve çalıştırdıktan sonra kullanım kılavuzunda gösterilmiş olan kullanım şekli ve kurallarına özen göstererek:

Teleteknik teknik servisine her ay yanlış ve ters takılmış disketler nedeniyle arızalanmış birçok cihaz gelmektedir. bütün bunların sebebi ise dikkatsizlik ve kullanım klavuzunun okunmamasıdır. Bilindiği gibi, disketler floppy drive'a tam dik olarak özenli bir şekilde takılmalıdır, aksi halde, yani disketlerin ters, ya da hatalı takılmaları halinde floppy drive'ın değişmesi gerekebilecektir ki bu da oldukça pahalı bir tamirdir.

3- Besleme gerilimine özen göstererek:

Arızalı AMIGA'lar içinde en çok rastlanan problem nedeni şebeke geriliminin düzensiz olmasıdır. Kullanım sırasında şebekeden kaynaklanan gürültüler ve gerilim değişimleri diğer elektronik cihazlarda olduğu gibi AMIGA'nıza da zarar verebilir. Bu durumda bir şebekeye sahip kullanıcıların sürücü-düzenleyici eleman ve devreleri kullanması faydalı olacaktır. Şebeke gürültülerini engelleyici süzgeç elemanları Teleteknik-teknik servisten temin edilebilir.

4- AMIGA'yı direkt güneş ışığından koruyarak:

Cihaza dolaysız olarak gelen güneş ışınları elektronik elemanlara zarar vereceği gibi, sıcaklığın artmasını ve bununla bağlantılı problemlerin de ortaya çıkmasını sağlar. Bunu engellemek için AMIGA direkt güneş ışığı almayan bir yerde çalıştırılmalıdır.

5- AMIGA çalışırken joystick ve mouse hariç hiçbir yan birim veya kart takmayarak ya da çıkarmayarak:

Cihaz üzerinde gerilim varken printer, external drive, ram card ve A 590 gibi birimlerin sökülüp takılması halinde geçici halin yaratacağı ani gerilim değişimi başta giriş/çıkış birimleri olmak üzere AMIGA'nın iç yapısında yer alan elektronik elemanlara zarar verebilir. Bu nedenle herhangi bir yan birim takılırken AMIGA mutlaka kapatılmalıdır.

6- AMIGA'ya sağlıksız, tozlu, çay-kahve dökülmüş disketler takmayarak:

7- AMIGA'ya takılacak yan birimlerin seçiminde dikkatli davranılarak:

Unutulmamalıdır ki Teleteknik tarafından pazarlanmamış veya kullanımı tasvip edilmemiş olan ürünlerin sebep olduğu arızalar cihaz garantili bile olsa garanti dışı kabul edilecektir.

8- Cihazın gerekli bakım ve temizliğini yaparak:

Özellikle mouse'un kullanım klavyuzunda belirtildiği şekilde temizlenmesi gerekmektedir. Bu durum mouse top'unun keçelenmesini ve zamanla kullanılmaz hale gelmesini önleyecektir. Ayrıca mouse pad kullanımı da mouse'un ömrünü uzatmak açısından faydalı olacaktır.

Tüm bunların dışında, eğer cihazınız arızalanırsa mutlak suretle "legal" bir tamir servisine başvurmanızda büyük fayda vardır. Ehliyetsiz kişilerce yapılan tamirler, uzun vadede çok daha büyük arızaların oluşmasını sağlayabileceği gibi, tamir sırasında mali açıdan zarara uğramanıza da sebep olabilir. Ayrıca sağlıksız yedek parça kullanımı problemin tekrarına sebep olacaktır.

Türkiye'de tamir yetkilerine sahip tek kurum Teleteknik A.Ş. teknik servisi ve yeterliliği Teleteknik'çe saptanmış Teleteknik yetkili tamir servisleridir. Arıza halinde mağdur durumda kalmamak için mutlaka bu servisler kullanılmalı, bunun dışındaki kişi ve kurumlara itibar etmemelidir. Her türlü arıza ve destek ihtiyaçları için Teleteknik Teknikservis (252 50 33)'den bilgi alınabilir.

Bu ay da Dört Köşe biraz gelişti. Fakat mektupların azlığı beni üzüyor ama gelecek ay bunu telafi edeceğinizden eminim. Burnum mektup kokuları alıyor.

Haydi hoşçakalın...

KINETIX®

ŞİMDİ SIRA SENDE!

ENERJİNİ GÖSTER

Argo

Amiga Dergisi ile sınırsız yaratıcılığa abone olun !

Amigacıların dergisi de ***Amiga!***

Amiga Dergisi *yaratıcılığa ve yaratıcılara sınır tanımayanlar için...*

Program açıklamalarından oyun tanıtımlarına, bilimsel yazılardan ipuçlarına veya hoş sürprizlere, Amigacıların aradığı herşey ***Amiga Dergisi****'nde var!*

Siz de ***Amiga Dergisi****'ne abone olun, sınırsız yaratıcılığın dergisi evinize gelsin.*

Teleteknik

Amiga Dergisi Abone Formu

Derginizin abonelik ücreti 1 yılık (12 sayı) 100.000.-TL, 6 aylık (6 sayı) 50.000.-TL'dir. Abone olmanız için banka hesap numaramıza istediğiniz abonelik ücretini yatırıp banka dekontunun fotokopisini doldurduğunuz bu formla birlikte adresimize göndermeniz yeterlidir.

Adı, Soyadı:
Adresi:

Tel: Tarih: İmza:
Vergi Dairesi/No:

Amiga Dergisi Rıhtım Cad. Nesli Han No:207/2 Karaköy 80030 İstanbul
Tel: (1) 252 50 33 (6 Hat) Hesap No: Yapı Kredi Bankası Teşvikiye Şubesi 724-5

REKLAMCILIK / CROSSWORLD